


Advanced Dungeons & Dragons®

# GREYHAWK®

ACCESSOIRE

# GUIDE DU JOUEUR

par Anne Brown



## Symboles des Dieux



## Symboles des Dieux



# GUIDE DU JOUEUR



**LE PREMIER MONDE JAMAIS CRÉÉ POUR AD&D® !**

Retournez à la source du jeu de rôle médiéval-fantastique avec ce *Guide du Joueur* pour le monde de GREYHAWK®, le tout premier univers de jeu pour ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®. Que vous soyez un nouveau venu ou un fan de la première heure, ce supplément est la porte qui vous permettra d'entrer dans le monde de l'aventure.

Découvrez Flannesse, amas de royaumes et d'États, petits et grands, qui luttent pour leur survie contre une myriade d'adversaires intérieurs ou extérieurs. Apprenez tout ce qu'il faut savoir sur les villes et nations du monde de Greyhawk, les dirigeants et chefs de guerre les plus importants de ce continent déchiré par les conflits, les races qui occupent Flannesse et les créatures qui les menacent. Utilisez ce supplément seul ou avec les autres produits de la gamme pour concevoir votre propre campagne dans le monde de Greyhawk, un monde qui, aujourd'hui encore, est synonyme d'intrigues et d'aventure.

U.S.A., CANADA, ASIE,
ZONE PACIFIQUE ET AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
(00) 1 206 624 0933




EUROPE
Wizards of the Coast Belgique
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgique
(00) 32 14 44 30 44

Visitez notre site web : www.tsr.com

Version Française éditée
sous licence
par




JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

114 F - réf F9578 - ISBN : 2-7408-0216-1

9 782740 802168

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.fr



Advanced Dungeons & Dragons

Accessoire

# Guide du Joueur®

## Crédits

Rédaction : Anne Brown
Développement : Kij Johnson et Roger E. Moore
Relecture : Kij Johnson
Direction de collection : Harold Johnson et Lisa Stevens
Illustration de couverture : Carol Heyer
Cartographie : Sam Wood
Illustrations intérieures : Tom Kyffin, Ted Naifeh, Sam Wood et Ken Frank
Direction artistique : Ellen Buck
Typographie : Eric Haddock
Maquette : Larry Weiner
Remerciements à : Richard W. Brown
Certaines parties de ce supplément ont été tirées des produits suivants : *From the Ashes* (Carl Sargent), *The City of Greyhawk* (Doug Niles, Carl Sargent et Rick Rose), *GREYHAWK Adventures* (James M. Ward et autres), *Le MONDE DE FAUCONGRIS* (E. Gary Gygax) et *AL-QADIM Arabian Adventures* (Jeff Grubb et Andria Hayday).

## Édition française

Traduction : Éric Holweck
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de Nexus
Titre original : Player's Guide to Greyhawk

## Table des matières





Dépôt légal Janvier 2000 - ISBN : 2-7408-0216-1 - F9578



U.S., CANADA, ASIA PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933






EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Venez nous rejoindre sur le web : www.tsr.com

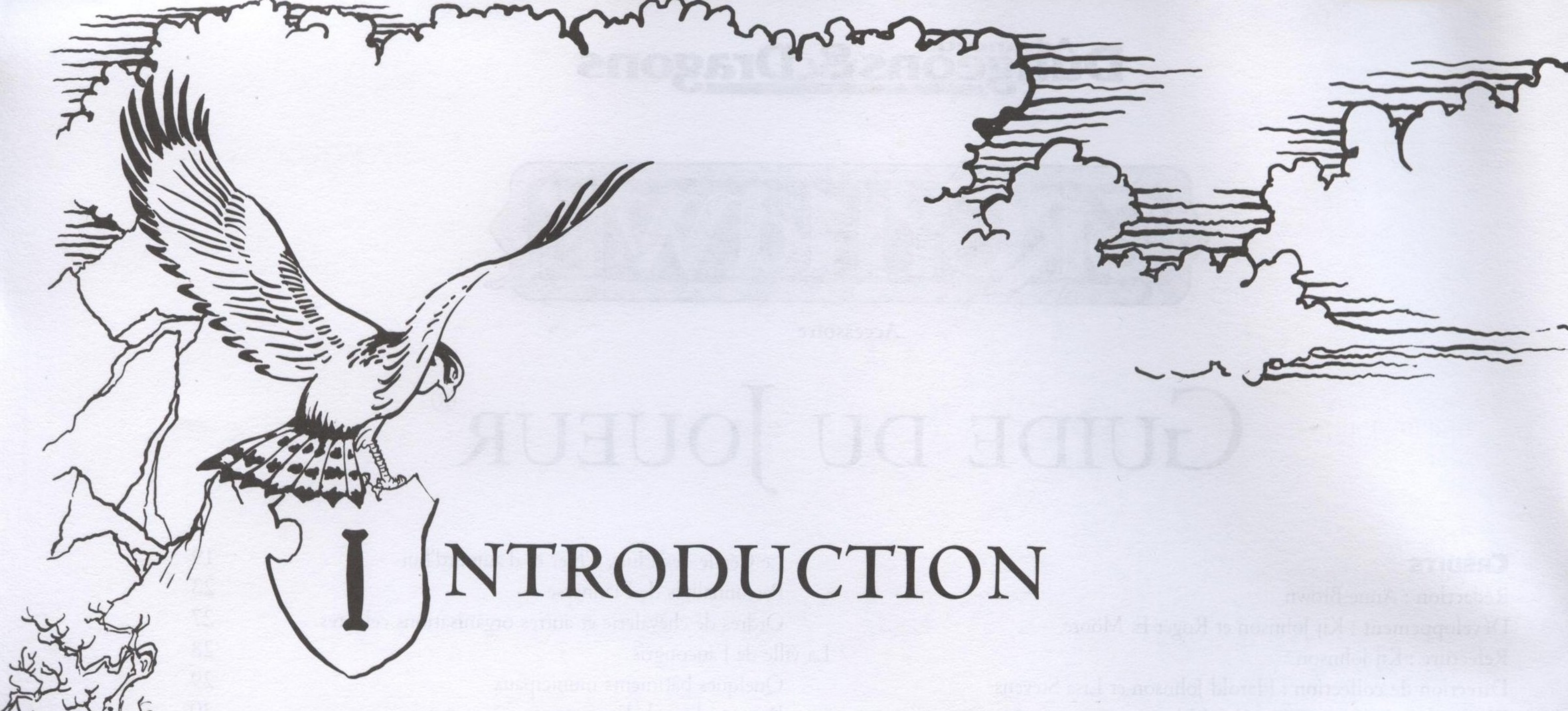
Version française éditée sous licence par :






JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com



# INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde de GREYHAWK®, univers de campagne pour ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®. Certains d'entre vous ont déjà parcouru les contrées de Flannesse et les rues de la ville franche de Faucongris, au travers des nombreuses aventures se déroulant dans le monde de Greyhawk, tandis que les autres découvrent cet univers de campagne (dont ils ont pu entendre parler par ailleurs). Quoi qu'il en soit, ce *Guide du Joueur* est conçu pour tout vous apprendre sur les pays, l'histoire, les races et les cultures qui donnent toute sa spécificité au monde de GREYHAWK. Plusieurs années se sont écoulées depuis la parution du dernier supplément consacré à cette gamme et beaucoup de choses ont changé, mais le danger, le mystère et les aventures qui faisaient autrefois partie intégrante du monde sont toujours là, et peut-être même plus encore qu'auparavant.

Cet ouvrage vous permettra tout d'abord de découvrir (ou de redécouvrir) les contrées de Flannesse, qui constituent le quart nord-est de cet immense continent qu'est Œrik, et au cœur desquelles se trouvent la ville franche de Faucongris et le domaine du même nom. Pour bien connaître le monde dans lequel les personnages évoluent, ce supplément décrit l'histoire de Flannesse jusqu'en l'an 591 AC (Année Commune), considéré comme point de départ de la campagne. Dans le même temps, il évoque les plus importantes divisions géographiques et politiques du moment. Les races de la Tærre, qui n'avaient jusque-là été décrites que de manière très sommaire, se voient attribuer un chapitre entier afin que les joueurs comprennent vraiment comment interpréter un Flanna, un Bakluni, un Œridien, un Rhénien ou un Suellois. Le reste de l'ouvrage devrait avoir une grande incidence sur l'interprétation de vos personnages, car il traite des questions culturelles, des personnalités en vue, de certains mystères propres à attirer les aventuriers et même de profils de personnages uniques aux régions qui entourent Faucongris.

Mais le *Guide du Joueur* ne se veut pas exhaustif sur le sujet, bien au contraire. Le monde de GREYHAWK a été le premier univers de campagne conçu pour AD&D®, et il existe de nombreux produits, souvent épuisés, qui détaillent Flannesse et la ville franche de Faucongris. Le premier supplément consacré à cette gamme est une boîte sortie au début des années 1980, *Le Monde de Faucongris*. La campagne y débutait en l'an 576 AC, mais nombre d'aventures publiées précédemment se déroulaient déjà dans cet univers, avant même qu'il ne soit décrit. Depuis, près de vingt années ont passé, et le monde de Greyhawk a été plus amplement détaillé dans nombre de suppléments, aventures et articles de magazine.

Le *Guide du Joueur* est en partie une adaptation et une mise à jour des informations contenues dans *Le Monde de Greyhawk*, *GREYHAWK Adventures* (TSR #2023, 1988), *The City of Greyhawk* (boîte, #1043, 1989) et *From the Ashes* (boîte, #1064, 1992). Aucun de ces suppléments n'est nécessaire mais, s'ils vous intéressent, vous pouvez vous les procurer d'occasion. Les produits à venir décriront Œrik en plus ample détail.

Il s'est passé beaucoup de choses sur Tærre depuis la parution des derniers suppléments officiels. Entre 576 et 591 AC, Flannesse a connu une succession de conflits plus terribles les uns que les autres. Voici quelques années, la Grande Guerre de Greyhawk a changé, sans doute à tout jamais, le rapport des forces en présence. Les traités qui étaient censés mettre un terme au conflit furent violés à de nombreuses reprises, ce qui occasionne encore des escarmouches à la plupart des frontières. L'ancien et corrompu Grand Royaume est enfin tombé, mais les nations indépendantes qui l'ont remplacé pourraient se montrer plus dangereuses et maléfiques encore qu'il ne l'était. Un terrifiant demi-dieu a échappé à la prison qui le retenait prisonnier et, malgré la perte de nombre de ses démoniaques serviteurs, il s'est bâti un empire qui menace le cœur de Flannesse. Une mystérieuse organisation issue des terres du sud a commencé à envahir ses proches voisins, et nul ne sait si sa campagne de terreur s'achèvera avant la destruction de toute la région. Des hordes d'humanoïdes bestiaux ravagent le continent, et même si certains ont été repoussés, d'autres se sont installés dans des territoires laissés à l'abandon. Géants et créatures issues des autres plans dévastent les contrées qu'ils traversent, tandis que barbares, assassins et monstres divers n'ont jamais été aussi nombreux.

Mais, cela n'empêche pas Flannesse d'être toujours plein de vie. L'époque actuelle est plus paisible que lors de la Grande Guerre et, pour certains, rien n'a changé : il y a toujours des récoltes à rentrer, des marchés à fréquenter et des maisons à bâtir. Pour leur part, les aventuriers s'attaquent aux ennemis de la civilisation et de l'ordre, quand ils ne se mettent pas en quête des trésors enfouis, ressources nécessaires pour devenir des héros de légende en un temps où les opportunités ne manquent pas. Il y a des royaumes capturés à libérer, des artefacts à redécouvrir et des terres mystérieuses à explorer au-delà de Flannesse. C'est le temps de l'aventure et il n'existe aucune limite à ce que les braves peuvent espérer accomplir.

Bienvenue dans le monde de Greyhawk. Puissent vos richesses toujours augmenter et vos cicatrices rester peu nombreuses.

## La Tærre

*"En accord avec la loi de l'univers, tous les autres mondes tournent autour de la Tærre, depuis le plus petit caillou jusqu'au soleil brûlant. On ne sait que peu de choses de ces corps célestes, même si leurs déplacements sont connus et si les verres grossissants permettent d'observer leur forme et leur couleur. Comme tous les individus sensés le savent, ces "étoiles errantes" influencent notre existence à tous et la place qu'elles occupent dans les cieux nocturnes révèle aux astrologues les secrets de l'avenir.*

*"La Tærre effectue un tour complet sur son axe toutes les vingt-quatre heures. Le soleil traverse le ciel d'est en ouest. Sa révolution, qui dure trois cent soixante-quatre jours, l'amène à traverser les Douze Maisons du Zodiaque. Ces dernières sont également parcourues par les deux satellites de la Tærre, Luna (la Grande Lune) et Célène (la Petite Lune ou la Compagne). Blanche et pâle, Luna a un cycle fixe de vingt-huit jours; elle est donc pleine treize fois l'an. Pour sa part, Célène aux tons bleu-vert a besoin de quatre-vingt-onze jours pour effectuer une révolution complète autour de la Tærre; elle n'est pleine que quatre fois par an. Ces rythmes naturels se retrouvent dans le calendrier utilisé par les habitants civilisés de notre planète.*

*"Tout le monde sait que lorsque Luna et Célène sont toutes les deux pleines ou nouvelles et que les étoiles errantes occupent un lieu précis dans le ciel, des événements d'une grande importance se préparent. La civilisation peut être en danger, et il est presque certain que la magie joue un rôle primordial dans le bouleversement annoncé. Les étoiles filantes sont également porteuses de messages, et le passage d'une comète ou l'explosion d'un astre dans les cieux nocturnes présage toujours d'un terrible cataclysme.*

*"Nous reviendrons plus longuement sur la place qu'occupe notre monde dans la hiérarchie céleste, mais commençons tout d'abord par une analyse du Zodiaque et de l'influence qu'ont ses maisons sur la Tærre, telle que les astrologues bakluni l'ont décrite voici plus de deux mille ans..."*

*- Agath de Thrunch, "De l'Œuvre de Célestian"*

En l'an 591 AC, tous les habitants de Flannesse ont quelques connaissances au sujet de leur monde. Certaines sont vraies, d'autres sont juste des suppositions plus ou moins probables, et d'autres enfin ne sont que pure spéculation.

On croit ainsi qu'il y a quatre continents sur la Tærre, Œrik étant le plus grand de tous. L'Hepmonésie, plus petite, se trouve au sud-est. Au pôle nord s'étend une large étendue glacée, la Telchurie (également connue sous le nom de Haut-Boros). Située à l'est d'Œrik, la Terre-de-Feu (baptisée ainsi en raison des nombreux volcans qu'elle accueille) est une grande île qui n'est pas considérée comme un continent. Le quatrième et dernier de la liste se trouve de l'autre côté du monde par rapport à Flannesse. On ne sait rien de lui, sinon qu'il existe.

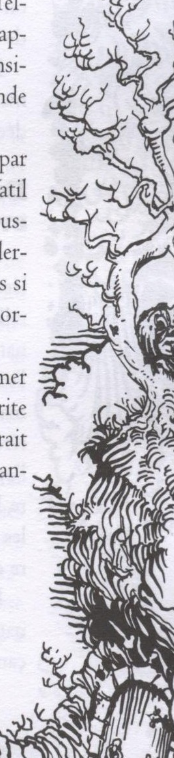
Le nord-est d'Œrik a pour nom Flannesse. Cette région est isolée du reste du continent par l'océan Dramidj et par une succession de chaînes de montagnes qui se déploient des monts Yatil aux volcans des Fournaises de l'Enfer. À l'ouest de ces cimes s'étendent l'inquiétante mer de Poussière et de vastes steppes qui faisaient autrefois partie de l'Empire bakluni. On prétend que derrière ces immenses étendues dévastées se trouvent de grands empires millénaires, des montagnes si imposantes qu'elles éclipseraient la cordillère des Brumes Cristallines et des monstres d'une horreur inconcevable.

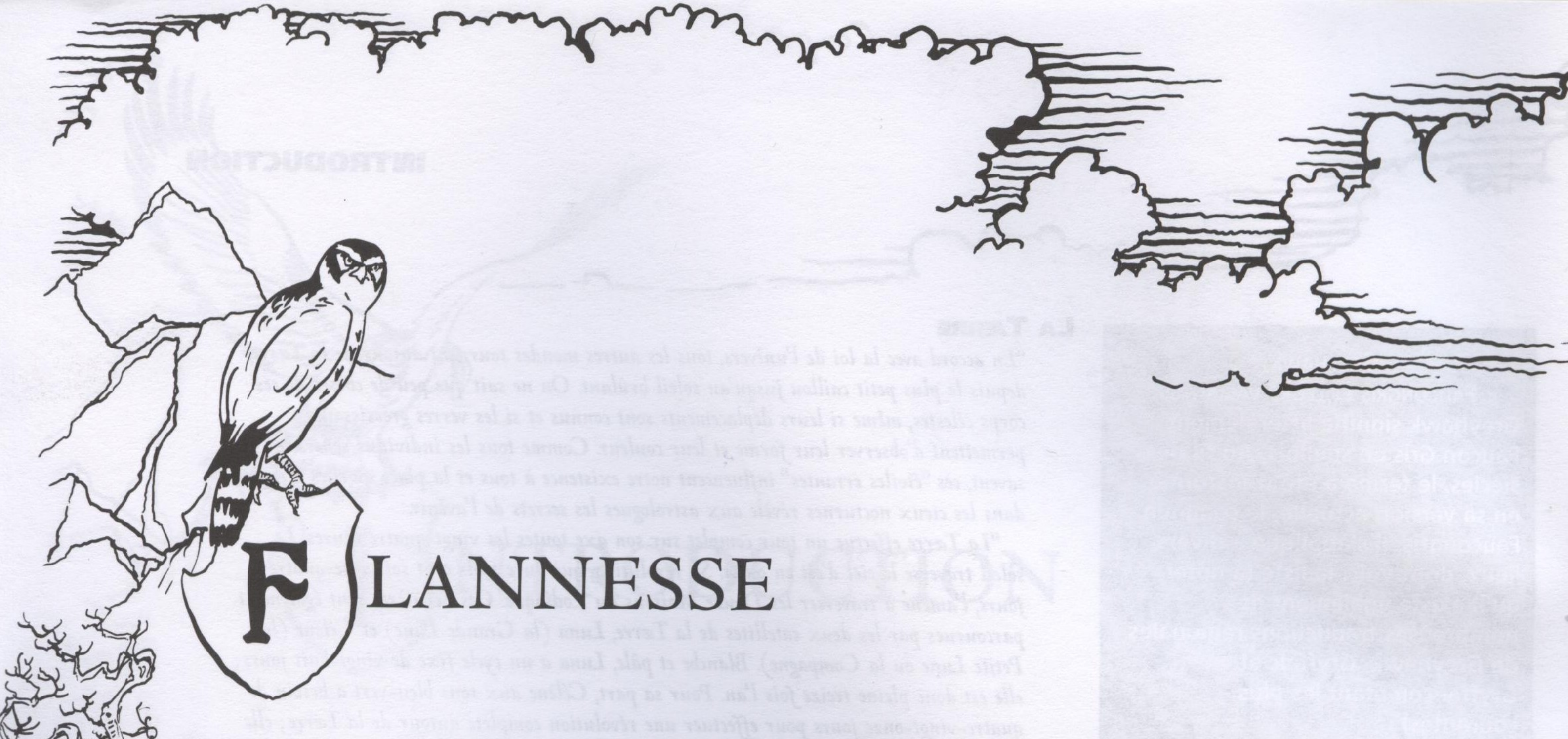
Flannesse est séparé du reste de la Tærre par d'autres barrières naturelles. Au nord, il y a la mer de Glace Noire, étendue de terre en permanence recouverte de glace, et la mer Gelée, qui mérite amplement son nom. À l'est, l'océan Solnor, où se déchaînent de multiples tempêtes, s'étendrait sur plus de mille lieues. Enfin, le sud-est est protégé par la jungle et les marais d'Hepmonésie, tandis que le golfe de Densac et la jungle d'Amédio font barrage au sud.

**GREYHAWK, FAUCONGRIS ET LEURS VARIANTES**

**Greyhawk signifie littéralement Faucon Gris en suellois. Au fil des siècles, le terme a été transformé en sa version actuelle, le commun Faucongris. Il s'applique à divers lieux, dont voici la liste (à noter qu'il existe également de nombreuses traductions régionales de Greyhawk, Gryffalc et Gryffaucon étant les plus courantes) :**

- **Faucongris (ville franche de Faucongris) : Cette importante localité est située en plein cœur de Flannesse, au sud du Nyr Dyv. Depuis plusieurs siècles, c'est l'un des hauts lieux de la culture, de la politique, de la magie et de l'aventure.**
- **Château de Faucongris : Bâties par l'ancien seigneur-maire de Faucongris, Zagig Yragerne (l'Archimage Fou), ces ruines se trouvent à plusieurs kilomètres de la ville. Nombre d'individus s'y rendent en quête d'aventure.**
- **Domaine de Faucongris : Le territoire gouverné par la ville franche de Faucongris comprend la majorité des Cairannes, la Plaine de Faucongris et la partie septentrionale de la Côte Sauvage.**
- **Plaine de Faucongris : Cette vaste étendue est située à l'est de la Sélitane et au sud de la ville franche de Faucongris. C'est pour cette raison qu'on l'appelle parfois la Plaine de Faucongris.**
- **Monde de Greyhawk : La Tærre, et plus spécifiquement Flannesse, région située au nord-est du continent œrikéen. À noter que ce terme n'est utilisé que par les visiteurs en provenance des autres plans (et les joueurs), mais jamais par les autochtones.**
- **Greyhawk : Le nom que les joueurs donnent habituellement à la campagne d'AD&D qui se déroule dans le monde de Greyhawk.**





# FLANNESSE

Flannesse réunit nombre de nations et de groupes culturels, reliés entre eux par un important réseau de routes et de cours d'eau. Ces gens considèrent leur région comme le centre du monde civilisé. Ce sous-continent long de près de cinq mille kilomètres d'est en ouest se caractérise par sa grande diversité et, même si les lointaines contrées ne manquent pas d'intérêt elles non plus, la plupart des aventuriers se satisfont pleinement de ce que Flannesse a à leur proposer.

Cette diversité s'étend aussi à la population, car nombre de demi-humains et d'humanoïdes vivent dans la région. Même les humains peuvent être très différents ; il n'y a qu'à voir les disparités existant entre les Flannas bronzés, les Œridiens à la peau olivâtre, les pâles Suellois et les Bakluni au teint doré. Quant aux Rhéniens, on pense généralement qu'ils ne sont pas natifs de la Tærre.

Deux cartes sont proposées avec ce supplément. Les diverses régions de Flannesse sont décrites ci-dessous.

## Divisions Culturelles et Géographiques

Les terres qui constituent Flannesse sont isolées du reste du monde par des barrières naturelles, mais aussi par des monstres et des nations hostiles. Les périls sont nombreux : à l'est, le Solnor, qui accueille des créatures marines de toutes sortes ; au sud, la jungle mystérieuse et la tyrannie de la Fratrie Écarlate ; à l'ouest, les montagnes et déserts où gisent encore les vestiges des empires d'antan et, au nord, les flots gelés, la mer de Glace Noire et l'empire du demi-dieu Iuz.

Flannesse accueille de nombreux peuples et nations. Examinons-les en détail, en commençant par la ville franche de Faucongris et ses environs directs, puis en passant aux régions qui l'entourent. Lorsqu'un lieu est mentionné sans être détaillé, c'est qu'il le sera plus loin. Les villes et territoires particulièrement importants sont signalés **en gras**.

### L'ouest du Nyr Dyv (le "Vieux Ferrond")

*Furyondie, Véluna, Verbobonc, Dyves, Faucongris, Âprebaie, Célène, Côte Sauvage, Maison-Haute.*

Le Nyr Dyv, le Lac Sans Fond, est situé au cœur de Flannesse. C'est le plus grand plan d'eau douce de tout le sous-continent et, malgré les pirates et monstres aquatiques, il reste une voie de commerce privilégiée. Suellois et Œridiens se sont installés sur ses berges voici un millier d'années, mais les gènes flannas (et, à un degré moindre, ceux des Bakluni) sont aujourd'hui très présents au sein de la population. Pour leur part, les Rhéniens vivent le long des cours d'eau. Au nord du Nyr Dyv se trouve l'empire de Iuz ; à l'est, les deux États d'Urnst. Au sud et à l'ouest, villes et royaumes indépendants se succèdent en une mosaïque de "terres franches" délimitées par les cours d'eau, forêts et autres montagnes.

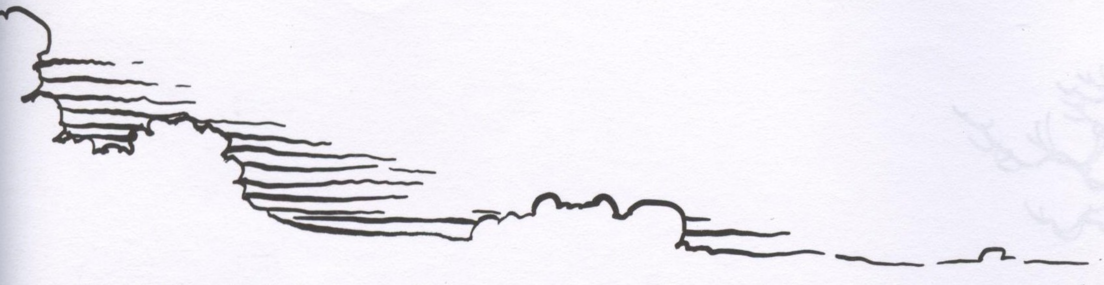
La majeure partie de la région formait autrefois le vice-royaume du Ferrond, qui dépendait alors du Grand Royaume (lequel domina Flannesse plusieurs siècles durant). À l'heure actuelle, c'est l'empire de Iuz qui constitue la plus terrible menace pour la région.

Au sud du Nyr Dyv, la **ville franche de Faucongris** est le joyau serti au cœur de Flannesse : une métropole où hautes murailles et tours d'albâtre côtoient coupe-gorge et caves malodorantes. Ce sont ses quais, perpétuellement animés, qui lui confèrent son importance stratégique. En effet, Faucongris est située en bordure de la Sélitane, l'unique fleuve à relier le Nyr Dyv à la baie des Moutons.

La ville était autrefois un comptoir où les marchands de tout Flannesse pratiquaient le troc et achetaient la laine et les vêtements locaux, mais elle se développa rapidement grâce à l'essor de son industrie du textile et du conditionnement de viande. La proximité des Cairannes et d'autres lieux dangereux (mais où il était également possible de s'enrichir) attira de nombreux aventuriers. La plupart moururent, mais d'autres s'enrichirent et s'installèrent dans la région. De puissants magiciens fondèrent des écoles de magie réputées, tant et si bien qu'à l'heure actuelle, Faucongris est l'un des hauts lieux de la culture de Flannesse.

Plus la prospérité de la ville augmentait, plus il fallait la protéger. C'est pour cette raison que ses remparts extérieurs furent érigés voici plusieurs siècles, alors même que l'on instituait une garnison permanente. Dans le même temps, chaque fois que Faucongris est menacée, la loi oblige les habitants à prendre les armes pour lutter en commun contre l'agresseur.

La ville a prospéré durant la Grande Guerre. En effet, des milliers de réfugiés sont venus s'y installer pour échapper au conflit, et parmi eux se trouvaient nombre d'érudits, d'artistes et de magiciens qui ont ensuite fait profiter la cité de leurs dons. Humains, petites-gens, nains, gnomes et elfes vivent ensemble sous la bannière de Faucongris, protégés qu'ils sont par sa puissance militaire (qu'ils viennent eux-mêmes renforcer en cas de besoin). À la fin de la guerre, un terrible sinistre a dévasté plusieurs quartiers de la ville, mais ce qui avait été détruit a depuis été reconstruit et la ville a bien du mal à contenir sa population. En l'an 591 AC, elle est à son apogée et





offre stabilité et sécurité dans un monde où ces deux termes n'ont guère de sens. Son armée contrôle une région importante située au sud du Nyr Dyv, le **domaine de Faucongris**.

À l'extrémité occidentale du Nyr Dyv se dresse la **ville franche de Dyves**, la plus grande rivale commerciale de Faucongris. Au sud de Faucongris, on trouve **Âprebaie**, ville-État portuaire traditionnellement dirigée par des femmes, qui bénéficie d'un accès direct à la baie des Moutons et, de là, au Solnor.

L'un des États les plus puissants de la région est le **royaume de Furyondie**, situé à l'ouest du Nyr Dyv. Tout comme le Ferrond, la Furyondie a obtenu son indépendance par rapport au Grand Royaume voici trois siècles et demi. Sévèrement malmenée par les armées de Iuz depuis la Grande Guerre, elle s'accroche désespérément à sa liberté. **L'archevêché de Véluna** se trouve juste à l'ouest de la Furyondie. C'est une théocratie qui prône la loi, l'ordre et la bonté. Plus fort que la Furyondie, Véluna soutient cette dernière contre leur ennemi commun, sans cesser de surveiller son voisin occidental, l'État de Ket.

Plusieurs petites cités et royaumes indépendants parsèment cette région. Parmi les plus importants se trouvent la **Vicomté de Verbobonc**, alliée à Véluna, et **Maison-Haute** dirigée par les elfes et alliée à la Furyondie. Les territoires du sud de Faucongris sont constitués de plusieurs villes indépendantes sur la côte ouest, dont certaines sont sous le joug des armées humanoïdes venues du Pomarj.

**Célène** est un puissant royaume elfique situé à l'ouest de la Côte Sauvage. Pendant longtemps, il a été l'allié des États d'Ulek, avec lesquels il a combattu les humanoïdes dans les monts Lortmil. Malgré cela, il a choisi la neutralité dans les derniers conflits en date, refusant même de prêter assistance à ses amis de toujours. Cette politique isolationniste n'est pas du goût de nombre d'elfes, qui soutiennent les alliés de leur royaume en leur offrant armes et argent.

## La vallée du Sheldomar ("l'ancienne Kéolande")

*Kéolande, États d'Ulek, Pomarj, fief des Princes des Mers, Geoff, Stérich, Grande Marche, Bissel, Vallée du Mage.*

La fertile vallée du Sheldomar est presque totalement enceinte de montagnes, sauf au sud-est, où elle vient butter contre la mer d'Azur. La péninsule du Pomarj fait partie de la région, qui est irriguée par deux grands fleuves, le Sheldomar et le Jaran. À l'ouest, la menace principale provient des humanoïdes et géants de la cordillère des Brumes Cristallines, des Fournaises de l'Enfer et de la barrière des Hautes-Cimes. À l'est, elle est concrétisée par l'**empire orque du Pomarj**. Plusieurs États ont déjà été envahis par ces armées du mal. Le chaos règne au **fief des Princes des Mers** : en effet, la Fratrie Écarlate s'est emparée de plusieurs de ses provinces.

Suite au terrible conflit qui a ravagé les Empires suellois et bakluni, les Flannas primitifs et les demi-humains qui habitaient le sous-continent se sont vu rejoindre par des Suellois et des Œridiens. Au centre de la vallée se trouve le **royaume de Kéolande**, qui est la première nation fondée dans la région. Trois États demi-humains sont situés juste à l'est : le **duché d'Ulek** (peuplé d'elfes et d'humains), le **comté d'Ulek** (humains, petites-gens et gnomes) et la **principauté d'Ulek** (nains et humains). Tous trois sont actuellement en guerre contre les orques du Pomarj.

Au nord, on recense la **Grande Marche** et **Bissel**, qui faisaient autrefois partie de la Kéolande. La Grande Marche attire de nombreux réfugiés venus de Bissel, du Geoff et du Stérich. Elle est défendue par un nombre important de chevaliers guerroyeurs. Il y a quelques années, Bissel a été envahi par Ket mais, depuis, il a retrouvé son indépendance. La **Vallée du Mage** est l'un des endroits les plus étranges de la région. Nichée au cœur de la cordillère des Brumes Cristallines, elle est contrôlée par un certain Jaran Kriméaeh, magicien paranoïaque cultivant le goût du secret. Les gnomes et elfes de grande taille qui habitent là le soutiennent et défendent la vallée contre toute intrusion.

Au sud, on trouve le **Geoff** et le **Stérich**, deux anciens États vassaux de la Kéolande qui ont récemment été envahis par les humanoïdes. Même si le Stérich a depuis été récupéré, le Geoff reste un "territoire perdu" et l'immense majorité de ses habitants vivent en exil dans les contrées avoisinantes, où ils fourbissent leurs armes dans l'attente d'une guerre qui leur permettra de recouvrer leur terre natale.

La **Franche-Terre**, démocratie à la longue tradition militaire, s'étend au sud de la Kéolande. Presque tous ses habitants savent combattre, ce qui a permis de repousser une invasion de géants et d'humanoïdes au cours de la Grande Guerre.

Enfin, en continuant de descendre en direction du sud, on finit par arriver au **fief des Princes des Mers**, autrefois dirigé par d'anciens pirates transformés en esclavagistes, et désormais en proie à une révolte contre la Fratrie Écarlate, dont les armées avaient envahi le pays en 583 AC.

L'ascendance suelloise est prédominante dans la région, même si l'influence œridienne demeure également très importante. Les Flannas sont présents en force dans certains États (le Geoff, le Stérich et le comté d'Ulek), les Bakluni étant regroupés à Bissel et dans la Vallée du Mage.

## La Baklunie occidentale

*Ekbir, Zeif, Tusmit, Ket, Ull, plaines des Paynims, Steppes Arides.*

Voici mille ans, ces prairies, forêts et zones côtières tempérées ont vu arriver les survivants de la guerre qui a opposé les Empires suellois et bakluni. Séparées du reste de Flannesse par les monts Yatil, la cordillère des Brumes Cristallines et les Fournaises de l'Enfer, elles restent la province traditionnelle des Bakluni.

Les territoires qui constituaient autrefois le cœur de l'empire sont un mélange de prairies et de plaines désertiques que l'on nomme **Steppes Arides**. Elles ne sont occupées que par des nomades cavaliers dirigés par les khans, même si l'une de leurs tribus a décidé de se sédentariser pour fonder **Ull**. La partie septentrionale des steppes, dite **plaines des Paynims**, est déserte pendant la majeure partie de l'été. Les nomades qui l'habitent sont très mobiles et farouches malgré leurs armures inadaptées à la guerre moderne. Ils élèvent de splendides coursiers, connus pour leur vitesse et leur endurance.

Au nord des plaines se trouvent les quatre principaux États bakluni : **Ket**, **Tusmit**, le **Califat d'Ekbir** et le **Sultanat de Zeif**. Ces nations vivant en bordure de Flannesse paraissent très exotiques aux visiteurs venus de l'est. Leurs bâtiments s'ornent de tours et de minarets, et les autochtones portent le turban et de longues robes amples. Les marins de Zeif et d'Ekbir explorent l'océan Dramidj en direction de l'ouest. Les caravanes à destination de Flannesse transitent par Ket, seule passe entre les montagnes séparant le sous-continent du reste d'Œrik. La région est stable et n'a pas à redouter de menace d'importance.





## Le Nord Glacial

*Nomades du Tigre et du Loup, Landes Maures, Pérennelande, mer de Glace Noire.*

Le Dramidj, les monts Yatil, le lac Kwag et l'empire de Iuz constituent les frontières du Nord Glacial, région de basses températures où règnent steppes et forêts de conifères. L'unique État organisé des environs est la **Pérennelande**, nation montagneuse veillant toujours à conserver une grande neutralité. Les Pérennelandais (que l'on nomme également Pérandais) étaient autrefois des Flannas guerriers dont la culture a absorbé tous les peuples qui ont cherché à les envahir. Désormais riche et paisible, le pays est l'un des partenaires commerciaux privilégiés de Ket, de la Furyondie, de Véluna et d'autres États. Il fournit également des mercenaires à toutes les nations de Flannesse.

Les **Nomades du Tigre** et **du Loup**, qui descendent en droite ligne des Bakluni, tiennent la steppe située au nord de la Pérennelande. Leur territoire s'étend jusqu'en bordure de la forêt de Flamméale et du Marais Glacé. Ces farouches cavaliers, qui mènent parfois des incursions guerrières dans leurs territoires respectifs, se sont regroupés pour combattre les armées de Iuz, le demi-dieu maléfique étant aujourd'hui leur pire ennemi.

Au nord s'étend la **mer de Glace Noire**, mystérieuse péninsule qui n'est que neige et glace bleunoir. Ses habitants sont des remorhaz, monstres insectoïdes dont l'estomac développe une température de plusieurs centaines de degrés, et des gobelours à peau bleue. Non loin se trouvent les ruines et catacombes des **Landes Maures** (anciennement Nègrelande), que personne n'ose plus guère venir explorer, en dépit des légendes de trésors magiques qui gravitent toujours autour. Au creux de l'hiver, il n'est pas impossible que se forme, à l'extrême nord de la mer de Glace Noire, un large pont de glace permettant de relier la Telchurie.

## L'empire de Iuz

*Terres de Iuz, Cornières, Pavoisie (en partie), Brigandie, Steppes, Taine (en partie).*

Iuz contrôlait déjà une large bande de territoire comprise entre le Marais Glacé et le lac Whyestil mais, depuis peu, il s'est créé un empire immense où règne une cruauté sans nom. Son armée innombrable se compose principalement d'orques et d'hobgobelins, auxquels viennent s'ajouter d'autres humanoïdes et de nombreux humains malfaisants. Presque tous ses lieutenants sont des jeteurs de sorts. La capitale de l'empire se nomme Dorakaa.

Pendant la Grande Guerre et même après, Iuz n'a cessé d'étendre son domaine, y ajoutant peu à peu les terres ancestrales des **Nomades des Steppes**, une partie du **duché de Taine**, la **Brigandie**, la **Pavoisie** et les **Cornières**, de même que la mystérieuse Faille Béante et de grandes parties des forêts de Vesve et de Felrive.

À l'heure actuelle, les voisins civilisés de l'empire font tout pour l'empêcher d'étendre plus encore ses frontières, en assemblant de grandes armées en bordure des zones de friction. Malgré les raids que l'on déplore aux nombreuses frontières et le conflit majeur qui ensanglante le duché de Taine, la pire menace à laquelle la région doit faire face reste intérieure. L'empire manque d'hommes et de nourriture, les rares ressources existantes souffrent d'un mauvais acheminement et l'armée est dirigée de façon totalement chaotique et paranoïaque, les commandants faisant tout pour obtenir ce dont ils ont besoin, tout en affaiblissant la position de leurs pairs.

Pour de plus amples renseignements sur Iuz, référez-vous au chapitre suivant, Les puissants de Flannesse.

## La Péninsule thilonienne

*Roquefief, Barbares des Glaces (Cruski), Barbares du Givre (Frutzii), Barbares des Neiges (Schnai).*

Située loin au nord-est, la Péninsule thilonienne est séparée du reste de Flannesse par une succession de chaînes de montagnes. Le climat y est froid, presque arctique, et la saison où la rare végétation (essentiellement composée de conifères, en raison de la grande pauvreté du sol) peut pousser est extrêmement courte. Plusieurs témoins affirment avoir vu d'étranges phénomènes lumineux dans le ciel, qui prenaient la forme d'éclairs soudains ou de longues bandes colorées.

La péninsule est le territoire des **Barbares des Glaces, des Neiges** et **du Givre**, qui descendent en droite ligne des premiers immigrants suellois. Pour leur part, les Flannas sont représentés en nombre (associés à d'autres groupes culturels minoritaires) à **Roquefief** (anciennement fief de Roquepoigne). Le degré de civilisation de tous ces peuples n'a pas atteint le niveau du reste de Flannesse : ils vivent de la guerre et montent dans leurs drakkars pour mener des raids contre les communautés côtières des autres nations, quand ils ne les attaquent pas par voie de terre. Dans la région, les menaces sont généralement internes. À l'heure actuelle, les Roquiens font de leur mieux pour rendre leurs frontières plus sûres.

## L'ancienne Ærdie occidentale

*Nyrond, États d'Urnst, Théocratie d'Arbonne, Taine (en partie).*

Cette région regroupe les terres fertiles et tempérées qui faisaient autrefois partie du royaume d'Ærdie, fondé voici plus de sept cents ans. Après son expansion et le couronnement de son premier roi suprême, il fut rebaptisé Grand Royaume.

La partie occidentale de la région est le **royaume de Nyrond**, que l'on doit à une branche de la dynastie royale d'Ærdie. Vieux de deux siècles, il s'est étendu en direction de l'est, annexant au passage les terres désertées d'Almor, ravagé par le Grand Royaume et achevé par la Grande Guerre.

Le **comté d'Urnst**, qui faisait lui aussi partie de l'Ærdie, est brièvement passé sous le contrôle du Nyrond avant d'acquérir son indépendance suite au conseil de Rel Mord, lequel remonte à deux cents ans. Il est allié au **duché d'Urnst**, auquel il n'a pas prêté serment d'allégeance. Les deux États accueillent une population mixte (humains et demi-humains).

La **Théocratie d'Arbonne**, anciennement Théocratie de la Borne, est un État religieux gouverné par les prêtres de Pholtus. Cette ancienne province du Nyrond est devenue un royaume sévère et intolérant, à la population contrôlée par une forte présence militaire. Les hérétiques sont emprisonnés ou exécutés et nul étranger n'est le bien venu. Les terres arables de la théocratie sont peu nombreuses, aussi doit-elle acheter sa nourriture aux États d'Urnst (elle la paye à l'aide de l'argent et des pierres précieuses que produisent ses mines). À l'heure actuelle, le tracé de la frontière entre le Nyrond et Arbonne pose problème aux deux parties en présence.

Dévasté par la guerre, le **duché de Taine** est déchiré entre Iuz, Roquefief, la théocratie d'Arbonne et autres, qui tous cherchent à se l'approprier.

Les humains de cette partie de Flannesse sont principalement des Œridiens ou des Suellois, sauf à Arbonne et Taine, où les Flannas dominent. La région tout entière est menacée par l'instabilité du Nyrond, ainsi que par l'empire de Iuz au nord, les humanoïdes de la Marche aux Ossements à l'est, la guerre qui déchire le duché de Taine et, parfois, les raids conduits par le Grand Royaume d'Ærdie septentrionale. Le Royaume-Uni d'Ahlissa s'attire également la suspicion de ses voisins.

### L'ancienne Ærdie orientale

*Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale, Ratik, Marche aux Ossements, Royaume-Uni d'Ahlissa, Rel Astra, Rauxès, Onouailles, Citadelle, royaume de Solandie.*

Il y a peu de temps encore, le Grand Royaume était la plus importante entité politique de Flannesse. En s'effondrant, il a donné naissance à de nombreuses nations, dont certaines luttent désormais pour rebâtir un nouvel empire sur les ruines de l'ancien. Le **Grand Royaume d'Ærdie septentrionale** ne parvient pas à sortir d'une guerre civile opposant les forces au pouvoir à un magicien défunt et à ses hordes de morts-vivants, tandis que, malgré son nom, le **Royaume-Uni d'Ahlissa** est tout sauf unifié, ses nobles se livrant une guerre à peine voilée. Tous les États environnants se méfient de ces deux prétendants au titre de nouveau Grand Royaume, nombre d'entre eux ayant d'ailleurs rejoint la Ligue de Fer, qui s'opposait autrefois au régime impérial. Ici, la Fratrie Écarlate n'est qu'un péril de moindre importance. Les Œridiens dominent dans la région, les autres races étant certes représentées, mais restant fortement minoritaires.

D'autres États actuels faisaient également partie du Grand Royaume : il s'agit du minuscule **Ratik** (indépendant, au nord), de l'ancienne capitale, **Rauxès** (dévastée par magie), du nouvellement déclaré **royaume de Solandie**, de **Rel Astra**, dirigé par le tyran mort-vivant qui se fait appeler Drax l'Invulnérable, de la **ville franche de Citadelle**, de la **Marche aux Ossements** (contrôlée par les humanoïdes) et d'**Onouailles**, qui est partiellement passé sous le contrôle de la Fratrie Écarlate.

### Les royaumes isolés

*Péninsule de Tilvanot (Fratrie Écarlate), Seigneurie des Îles, Barons des Mers, archipel des Tournevent, Hepmonésie, jungle d'Amédio, mer de Poussière, monde soutærrain.*

La plupart de ces territoires isolés furent colonisés voici plusieurs siècles par des Suellois fuyant les Œridiens, même si l'influence flanna et œridienne se retrouve chez les Barons des Mers. Séparée du reste de Flannesse par des collines escarpées et le Grand Marais, la péninsule de Tilvanot est dominée par un plateau large de 60 km et long de près de 400. C'est elle qui accueille la mystérieuse **Fratrie Écarlate**.

Nombre d'îles et un continent de moindre importance sont situés à l'extrême sud-est de Flannesse. Le grand archipel des Asperdi Duxchan comprend les quatre îles des pirates que sont les **Barons des Mers**, la **Seigneurie des Îles** et l'**archipel des Tournevent** (également connu sous le nom d'**îles de Lendore**). Ce dernier a été envahi par de puissants elfes aquatiques qui le transforment à l'aide d'illusions et de brumes magiques. Quand ils sentent venir le soir de leur vie, les elfes de tout Flannesse se rendent à l'archipel, mais nul mortel ne peut dire ce qui leur arrive une fois qu'ils sont parvenus à destination. En 584 AC, la Seigneurie des Îles a décidé de s'allier à la Fratrie Écarlate.

Le détroit de Tilva n'est large que de quelques dizaines de kilomètres. De l'autre côté s'étend un continent d'importance moindre, l'**Hepmonésie**. Cette terre tropicale, envahie par la jungle n'a presque pas été explorée. La Fratrie Écarlate en a conquis les côtes septentrionales, ce qui lui permet d'enrôler de force dans son armée les barbares descendants des Suellois qui y vivent.

Une seconde région tropicale est située à l'ouest de Flannesse, à la même longitude que la péninsule de Tilvanot. Il s'agit de la **jungle d'Amédio**, qui se jette dans la mer d'Azur. Il faut traverser le golfe de Densac pour l'atteindre depuis les terres de la Fratrie Écarlate. Autrefois, les pirates du fief des Princes des Mers commerçaient avec les habitants de la jungle, quand ils ne les attaquaient pas pour se fournir en esclaves. Aujourd'hui, le fief est passé sous contrôle de la Fratrie, et ce sont désormais ses troupes qui mènent des incursions au cœur de la jungle. Coupée du reste du monde par la mer d'Azur, le golfe de Densac et les Fournaises de l'Enfer, cette dernière renferme de nombreuses ruines et des monstres assoiffés de sang. La Fratrie constitue la pire menace qui soit pour les îles, l'Hepmonésie et la jungle d'Amédio, mais d'autres ennemis ne manqueront pas de se manifester dans les dix années à venir, lorsque le Grand Royaume d'Ærdie septentrionale et le Royaume-Uni d'Ahlissa auront fini de construire leurs flottes de guerre respectives.

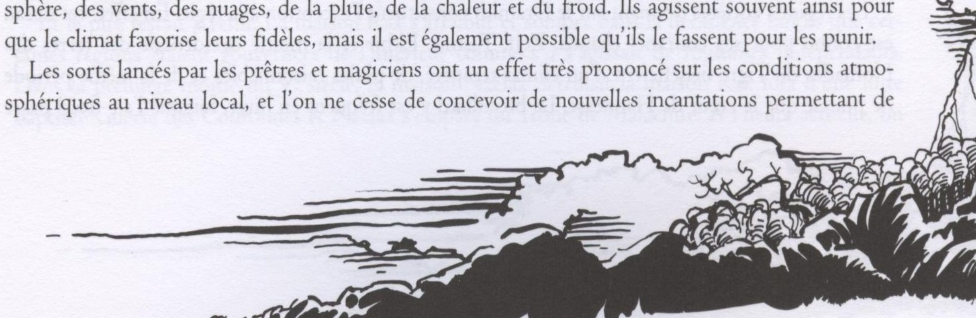
La **mer de Poussière** s'étend à l'extrême sud-ouest du sous-continent, juste de l'autre côté des Fournaises de l'Enfer par rapport à la jungle d'Amédio. Ce désert de cendre est tout ce qui reste de l'Empire (ou Imperium) suellois, depuis que la Pluie de Feu Incolore l'a frappé voici plus de mille ans. Certaines parties en sont navigables à l'aide d'embarcations conçues à cet effet. La région est extrêmement hostile pour les humains, mais certaines créatures plus étranges les unes que les autres s'y sont adaptées (limaces géantes, monstres creuseurs ou mangeurs de pierres, et ainsi de suite).

Sous les Fournaises de l'Enfer et certaines régions de la cordillère des Brumes Cristallines, on trouve d'immenses tunnels et cavernes s'étendant à des centaines de kilomètres à la ronde. Seule une infime fraction de ce royaume caché sous la surface du sol a été explorée par les humains, qui préfèrent éviter les races maléfiques qui y vivent. Certains l'appellent **Monde soutærrain** ou, tout simplement, les **Soutærrains**. Il est surtout connu pour la gigantesque cité d'elfes noirs qu'il abrite (la célèbre voûte des drows), même si l'on prétend qu'il peut également s'enorgueillir de posséder un grand fleuve et même une mer enfouie dans les entrailles de la Tærre.

## Le climat de Flannesse

Sur Tærre, le climat local est fortement influencé par la magie, et il est également possible que cette dernière modifie les conditions météorologiques au niveau mondial. Flannesse connaît ainsi un été particulièrement long, ce qui est d'autant plus étrange que l'inclinaison prononcée du globe sur son axe devrait produire des saisons très marquées et des températures extrêmement hautes l'été et basses l'hiver. Plusieurs dieux (et leurs serviteurs) se spécialisent dans la manipulation de l'atmosphère, des vents, des nuages, de la pluie, de la chaleur et du froid. Ils agissent souvent ainsi pour que le climat favorise leurs fidèles, mais il est également possible qu'ils le fassent pour les punir.

Les sorts lancés par les prêtres et magiciens ont un effet très prononcé sur les conditions atmosphériques au niveau local, et l'on ne cesse de concevoir de nouvelles incantations permettant de





manipuler le temps qu'il fait. Certains royaumes (celui de Célène étant le plus connu) modifient sciemment leur climat au jour le jour afin que les conditions soient les plus agréables possibles. Mais d'aucuns s'inquiètent qu'une utilisation prolongée de la magie dans ce sens puisse générer un violent choc en retour, en modifiant l'équilibre climatique du reste du globe, voire d'autres plans (et plus particulièrement les plans élémentaires). Certaines régions de la Tærre sont ainsi dévastées par de terribles tempêtes, dont on se demande parfois si elles n'ont pas été créées par l'inconscience de certains jeteurs de sorts. Fort heureusement, ce phénomène est surtout sensible en haute mer.

Sinon, les fluctuations climatiques sont étroitement liées à la latitude. En règle générale, un degré de latitude de plus ou de moins correspond à un changement de température d'un degré. Ainsi, un magicien se téléportant d'Hepmonésie (proche de l'équateur) à l'extrême nord de la mer de Glace Noire peut s'attendre à voir la température tomber d'un coup d'une soixantaine de degrés. Cette règle ne tient toutefois pas compte des microclimats locaux.

Flannesse bénéficie d'une période de pousse particulièrement longue. En dessous de 45° de latitude nord (ce qui correspond plus ou moins à la Pérennelande), il ne gèle généralement que durant les deux mois d'hiver (longuenuit et doufoyer), au début du printemps (semailles) et, la nuit, à la fin du printemps et de l'automne (froidure et closeporte). Même au creux de l'hiver, il est rare que le grand froid persiste plus d'une ou deux semaines. L'été dure cinq à six mois dans le cœur du sous-continent, c'est-à-dire la région comprise entre 25° et 45° de latitude nord (de la Pérennelande à l'extrémité sud de la cordillère des Brumes Cristallines). Le climat est tempéré et les chutes de neige presque inexistantes en dessous de 35° de latitude nord (juste au sud de Faucongris).

En règle générale, les côtes subissent davantage de précipitations que l'intérieur des terres ; elles restent également plus fraîches l'été et plus chaudes l'hiver. Plusieurs régions doivent s'accommoder de conditions sub-tropicales : l'été y est relativement sec mais les pluies sont nombreuses en hiver. Il s'agit du fief des Princes des Mers, du Pomarj, d'Onouailles, d'Aïdye, du Grand Marais, de Mornegrève, du nord de la Seigneurie des Îles et de l'archipel des Tournevent.

Un climat tropical règne généralement en dessous de 20° de latitude nord, c'est-à-dire dans la jungle d'Amédio, la péninsule de Tilvanot, le sud de la Seigneurie des Îles et l'ensemble de l'Hepmonésie. Les températures y sont plus élevées et les pluies plus abondantes à toutes les périodes de l'année. Les cyclones sont fréquents ; ils se déplacent généralement en direction du nord-est, sauf lorsqu'ils traversent l'Hepmonésie (auquel cas ils remontent le sens des courants aériens et vont parfois plein est).

La mer de Poussière est une véritable fournaise en été, mais elle reste très chaude tout au long de l'année et la pluie y fait rarement son apparition. Apparemment, et bien que personne ne sache comment, le climat invivable de la région serait provoqué par les cercles de pierre de Tovag Baragu.

Dans les hauteurs (monts Yatil, barrière des Hautes Cimes, cordillère des Brumes Cristallines et Fournaises de l'Enfer à l'ouest, et Corrusques, monts Griffons et Hautes Serres à l'est), la neige reste présente tout au long de l'année, les glaciers étant nombreux au-dessus de la limite des arbres. Cette règle ne s'applique toutefois pas à la totalité des Fournaises de l'Enfer. En effet, la neige ne tient pas sur certains de leurs monts, en raison soit des volcans actifs de la région, soit des nombreux portails reliant les montagnes au Plan Élémentaire du Feu. Enfin, seuls quelques pics des Glorieuses et des monts Lortmil sont couverts de neige.

La plupart des contrées comprises entre 45° et 55° de latitude nord (région commençant aux Steppes et s'étendant loin en direction du nord) connaissent un climat sub-arctique. L'été y est frais et sec mais le sol ne dégèle que durant quelques mois de l'année. Cette région est extrêmement proche du cercle arctique (que l'on nomme Sombrejour l'hiver et Clairenuit l'été), limite au nord de laquelle la durée du jour et de la nuit varie considérablement par rapport au reste de Flannesse. La Péninsule thilonienne reçoit davantage de précipitations que l'intérieur des terres (l'empire de Iuz, les terres des Nomades du Loup, etc.), où règnent la steppe et, plus au nord, la toundra. Les barbares de la péninsule se livrent à une agriculture limitée.

Les régions côtières donnant sur le Dramidj constituent l'exception à la règle. En effet, cet océan est connu pour ses courants chauds. Zeif, Tusmit, Ekbir et la moitié occidentale des terres des Nomades du Tigre bénéficient d'un climat tempéré, de pluies raisonnables et de la même période de pousse que le cœur de Flannesse. Le brouillard y est fréquent en hiver, lorsque l'air froid passe au-dessus de l'océan chaud. La brume cache souvent les icebergs.

Sur l'ensemble du sous-continent, les vents viennent généralement du nord ou du nord-est en automne et en hiver, et de l'est ou du sud-est au printemps ou en été. Le vent du nord est souvent nommé "souffle de Telchur", en référence au dieu œridien des régions arctiques. De la même manière, le vent printanier venant de l'est est appelé "rire d'Atroa", cette dernière étant la déesse œridienne de l'orient et du printemps. La trajectoire des vents peut être modifiée par les obstacles naturels (chaînes de montagnes et autres).

Lorsqu'ils viennent buter contre des montagnes ou des collines élevées, les vents humides de l'est montent en altitude et se rafraîchissent, ce qui provoque des chutes de pluie. De l'autre côté, ils redescendent mais conservent l'humidité qui leur reste. C'est pour cette raison que le versant ouest des montagnes est très souvent plus sec que le versant est. Ce phénomène est particulièrement apparent lorsque l'on s'intéresse à la barrière des Hautes Cimes, à la cordillère des Brumes Cristallines et aux Fournaises de l'Enfer (dans ce cas, il est encore renforcé par les conditions magiques qui entretiennent l'aridité du versant ouest). Le royaume de Solandie est plus arrosé que la principauté de Nærie grâce à la présence des Collines Creuses, mais également plus sec que Mornegrève et l'ancienne Médégie, lesquels ne bénéficient pas de la protection des Hautes-Terres d'Estemarche. La dépression naturelle constituée au sud, là où ces deux chaînes de collines se rejoignent, donne naissance au Grand Marais. Les contreforts des monts Abbor-Alz maintiennent une grande sécheresse sur le Désert Étincelant, tout en entretenant l'humidité et les pluies abondantes du Marais Mordant.

## Histoire de Flannesse

Au cours des mille dernières années, Flannesse est passé de l'état de région accueillante à peine peuplée de quelques humains, demi-humains et humanoïdes primitifs, à celui de sous-continent civilisé et constitué d'États féodaux surpeuplés, perpétuellement en guerre et défendus par des armées nombreuses et une puissante magie.

### L'histoire ancienne

Bien que l'on ne sache que peu de choses sur l'ancien temps, les historiens pensent que Flannesse était paisible et très peu peuplé il y a mille

ans de cela. Il n'existait alors aucun État capable d'unir les habitants du sous-continent et de leur trouver un but commun. Les seuls humains de l'époque étaient les Flannas, qui vivaient de chasse et de cueillette.

Mais, loin vers l'ouest, deux gigantesques empires commencèrent à se livrer une guerre terrible. Le maléfique Imperium suellois était situé au sud-ouest, l'Empire bakluni se trouvant, lui, plein ouest. Le conflit qui les opposait dura plus de soixante ans, chacun des deux camps ayant recours aux mercenaires humanoïdes pour gonfler les rangs de leur armée. Le chaos se généralisa et un nombre toujours croissant de réfugiés partirent vers l'est, dans l'espoir d'y trouver une sécurité toute relative. Beaucoup de Suellois au teint pâle traversèrent ainsi la cordillère des Brumes Cristallines pour entrer en Flannesse, certains d'entre eux utilisant pour ce faire un tunnel creusé par magie. Dans le même temps, les Bakluni au teint cuivré et de farouches humains vivant dans une société tribale, les Œridiens, pénétrèrent dans le continent par le nord, en longeant les côtes de l'océan Dramidj ou en passant par le col séparant la barrière des Hautes Cimes et les monts Yatil.

La guerre s'acheva par un affrontement magique qui dévasta les deux empires. Les Suellois lancèrent la Dévastation Invoquée, qui fit disparaître la totalité des terres bakluni. Pour se venger, les mages bakluni ripostèrent grâce à la Pluie de Feu Incolore, qui transforma l'Imperium en ce qui est aujourd'hui la mer de Poussière. Les rares Bakluni survivants fondèrent de nouveaux États sur la côte du Dramidj. Pour leur part, Suellois, Œridiens et humanoïdes s'enfoncèrent dans le cœur de Flannesse, sans jamais cesser de se faire la guerre et de lutter contre les habitants du sous-continent.

## L'essor et la chute du Grand Royaume

Après deux siècles de conflit, les Œridiens s'imposèrent comme les maîtres de la quasi-totalité de Flannesse. Pour parvenir à ce résultat, ils s'étaient alliés aux Flannas et aux demi-humains éparpillés sur le sous-continent, pour faire face aux Suellois et aux armées humanoïdes (principalement les orques). Une de leurs tribus, les Ærdis, fonda le royaume d'Ærdie à l'extrême est de la région, et cette contrée s'étendit jusqu'à contrôler la majeure partie de Flannesse,



depuis la Solandie au sud jusqu'à Ratik et la Taine au nord, son influence se propageant également vers l'ouest jusqu'aux pays que l'on nomme aujourd'hui Furyondie et Véluna. Ce vaste empire, baptisé Grand Royaume, perdura trois siècles durant.

Le premier coup terrible qu'il eut à subir fut la perte du vice-royaume du Ferrond, qui devint le royaume de Furyondie en 254 AC. Ferrond se morcela d'abord pour donner naissance à la Furyondie et à Véluna ; la ville franche de Dyves et les autres États de la région ne virent le jour que plus tard.

En 356 AC, des luttes intestines déchirèrent la maison Rax, dynastie dirigeante du Grand Royaume. L'une de ses branches, la maison Nyrond, se rebella et déclara que ses terres étaient désormais indépendantes. L'invasion de la Province Septentrionale par les barbares empêcha le roi suprême de mater cette rébellion et le territoire qui avait fait sécession finit par être connu sous le nom de royaume du Nyrond. Par la suite, ce dernier passa par une phase impérialiste, annexant puis reperdant le comté d'Urnst et Arbonne.

En 446 AC, la répression et les taxes excessives incitèrent une révolte généralisée dans le sud du Grand Royaume. La ville de Citadelle fut la première à se soulever, vite imitée en cela par Aïdye, Onouailles et, neuf ans plus tard, la Solandie (par la suite, la Seigneurie des Îles se joignit elle aussi à la Ligue de Fer). L'armée du roi suprême, qui était basée en Médégie et dans la Province Australe, tenta plus d'un siècle durant de reprendre les territoires perdus, mais en vain.

Et le pire restait à venir. La maison Rax s'affaiblit et sombra dans la décadence tandis que certaines régions étaient gouvernées de l'intérieur comme s'il s'agissait de royaumes indépendants. Dans la première moitié du Vᵉ siècle, la maison Naélax détruisit la maison Rax lors d'une lutte baptisée Guerre des Couronnes et Naélax s'empara du Trône de Malachite. À l'heure actuelle, on





considère que les nobles de la maison Naélax étaient fous et/ou qu'ils se livraient au culte des démons.

## À l'ouest, du nouveau

Dans le même temps, loin à l'ouest, le royaume de Kéolande atteignait son apogée au cœur de la vallée du Sheldomar. Fondé par des tribus suelloises et œridiennes moins combatives et plus tolérantes que les autres, il connut une rapide croissance, jusqu'à finalement contrôler toute la région comprise entre le Pomarj et la cordillère des Brumes Cristallines. Son armée entra en Ket et à Véluna aux alentours de 350-360 AC, mais elle fut par la suite repoussée. Après moins d'un siècle d'existence, la Kéolande perdit ses provinces frontalières : les États d'Ulek, Célène, Bissel et la Franche-Terre. Abandonnant alors ses ambitions impériales, elle songea d'abord et avant tout à stabiliser ses frontières, aidée en cela par deux États semi-indépendants, la Grande Marche et le Stérich.

Alors que le Grand Royaume et la Kéolande s'étendaient puis perdaient peu à peu tous leurs acquis, le reste du sous-continent se développait lui aussi. À la fin du III^e^ siècle, des barbares cavaliers bakluni s'emparèrent de la quasi-totalité des steppes du nord. Cent ans plus tard, les Princes des Mers et les Rois Brigands fondèrent leurs domaines respectifs à force de rapines et de pillages. Aux environs de 375 AC, la ville franche de Faucongris atteignit sa première période de gloire sous la direction de Zagig Yragerne. Enfin, certaines régions telles que la Taine et le Geoff restèrent relativement indépendantes pendant plusieurs générations.

## Le mal se répand

Mais les humanoïdes, et surtout les orques, allaient bientôt faire parler d'eux. Chassés des monts Lortmil par les armées humaines et demi-humaines, ils s'abattirent sur la péninsule du Pomarj et s'en emparèrent en l'an 513 AC. Au nord, Iuz l'Ancien, né d'un père démon et d'une mère nécromancienne, fonda son propre royaume par la force et intégra de nombreux humanoïdes à son armée. En 560 AC, une province du Grand Royaume ayant pour nom Marche aux Ossements fut envahie par les humanoïdes des Hautes Serres. Elle tomba entre leurs mains trois ans plus tard et il y règne depuis le plus complet chaos.

En 573 AC, on découvrit l'existence d'un ordre monastique secret, la Fratrie Écarlate, sur la péninsule de Tilvanot. Malgré les rumeurs atroces gravitant autour de ses ambitions (une domination totale de Flannesse par les descendants directs des Suellois) et des soldats qu'elle emploie (monstres, assassins, voleurs et autres spécialistes des arts martiaux), personne ne tint aucun compte de son existence pendant une décennie.

## La Grande Guerre de Greyhawk et la chute du Cercle des Huit

En 582 AC commença une série de conflits auxquels on donna le nom de Grande Guerre de Greyhawk. Douze ans plus tôt, Iuz avait échappé à sa prison creusée sous le château de Faucongris, et il était immédiatement retourné chez lui. En se faisant passer pour leur dieu Vatun, il abusa les barbares de la Péninsule thilonienne et les incita à attaquer le fief de Roquepoigne. Dans le même temps, il prit apparemment le contrôle (par magie) de Sevvord Barberousse, le maléfique maître du fief, et lança les Poings de ce dernier sur le duché de Taine avant la fin de l'année. Quand il tenta de convaincre les barbares d'attaquer Ratik, ces derniers refusèrent de s'en prendre à leurs alliés de toujours. Iuz lança alors son armée contre les Cornières, la Pavoisie, les Royaumes Brigands et la Furyondie. Sous l'impulsion du dément Ivid V, alors roi suprême, le Grand Royaume attaqua le Nyrond et Almor. Les troubles qui se multipliaient à l'intérieur des frontières du Grand Royaume dégénérèrent pour laisser la place au chaos le plus total alors que les ressources de toutes les provinces étaient englouties dans l'effort de guerre. Une armée de géants et d'humanoïdes envahit le Geoff et le Stérich. Après que son beygraaf eut signé une alliance avec Iuz, Ket conquit Bissel. Un demi-orque du nom de Turrosh Mak prit le pouvoir dans le Pomarj, avant de lancer ses hordes d'orques et de gobelins sur la Côte Sauvage et la principauté d'Ulek; la partie méridionale de la première et la moitié de la seconde lui appartiennent désormais. Enfin, la Fratrie Écarlate s'empara de plusieurs États en les déstabilisant de l'intérieur, ce qui lui permit d'ajouter le fief des Princes des Mers, Aïdye, Onouailles et la Seigneurie des Îles à ses possessions. Pour occuper ces terres nouvellement conquises, elle fit appel à des barbares "recrutés" dans la jungle d'Amédio et en Hepmonésie.

**La Fratrie Écarlate**

**Plusieurs siècles durant, la société des humains de la péninsule de Tilvanot s'est développée dans l'isolement le plus total pour finir par donner naissance à la Fratrie Écarlate, groupe mystérieux et maléfique cherchant à faire des Suellois les maîtres incontestés de Flannesse. Pendant plusieurs décennies, elle a agi en sous-main, à l'aide d'assassins et d'espions qui avaient pour fonction de déstabiliser les gouvernements pris pour cible. La Grande Guerre lui a donné l'occasion d'envahir le fief des Princes des Mers, Onouailles, Aïdye et la Seigneurie des Îles, mais aussi de prendre le contrôle des mers du sud. Depuis, elle a perdu une partie des territoires conquis.**

**On sait que la Fratrie opère à trois niveaux différents. Ses plus faibles membres sont des voleurs, généralement d'alignement chaotique mauvais. Puis viennent les assassins, qui sont le plus souvent voleurs ou guerriers de formation (bien que quelques mages ou voleurs/mages soient également possibles). Enfin, au sommet de la pyramide se trouvent guerriers, mages et prêtres pratiquant les arts martiaux et menant une vie d'ascètes.**

**On pense généralement que la Fratrie s'attache actuellement à recruter autant de Suellois que possible dans ses rangs, à effectuer des croisements entre monstres pour obtenir des soldats extrêmement puissants et terrifiants, et enfin à conduire un programme de procréation avec les différentes espèces humaines existantes afin de déterminer quels résultats donnent les divers croisements possibles.**

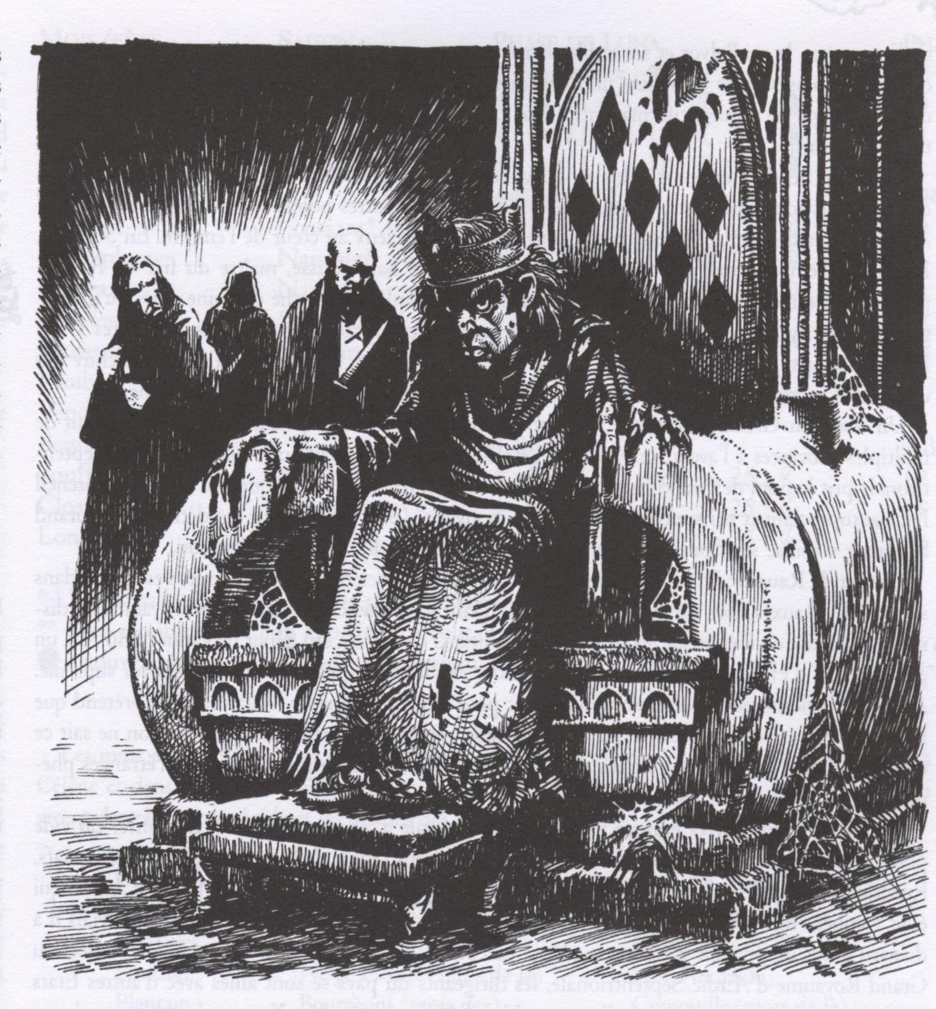
Trois années durant, la guerre fit rage. Divers royaumes furent envahis, plusieurs monarchies renversées, et des monstres originaires des autres plans appelés par magie pour combattre dans les armées de leur convocateur. Par milliers, humains et demi-humains furent tués, blessés ou chassés de chez eux. Enfin, toutes leurs ressources ayant été englouties dans le conflit, les États survivants décidèrent de faire la paix. La ville de Faucongris n'avait guère souffert des combats, aussi fut-elle choisie comme siège de la conférence de paix. Lors de l'automne 584 AC, un Grand Conseil constitué de diplomates de tous les États existant encore se réunit pour signer le Pacte de Faucongris, devant mettre un terme au conflit. Bizarrement, ce pacte fut proposé et présenté par la Fratrie Écarlate, qui souhaitait ainsi sans doute consolider ses gains.

Le jour de la signature, un attentat visant à éliminer l'ensemble du corps diplomatique échoua de peu. Quelques minutes à peine avant que les ambassadeurs se rassemblent dans le grand hall, celui-ci fut détruit par une gigantesque explosion. Une terrible bataille magique s'ensuivit, qui dévasta une partie de la ville.

Une fois l'agitation retombée, on retrouva les robes fumantes de deux puissants membres du Cercle des Huit, Otiluke et Tenser (cette assemblée de magiciens est détaillée de la page 21 à la page 24). À la grande stupéfaction de toutes les personnes présentes, on découvrit que le meurtrier des deux mages n'était autre que l'un de leurs collègues du Cercle, Rary de Ket. Utilisant à son avantage les secrets que les deux défunts avaient eu l'imprudence de lui confier, Rary avait également détruit tous leurs clones, afin de les empêcher de revenir d'entre les morts. Personne ne sait pourquoi seuls ces deux membres du Cercle des Huit furent éliminés par le traître, mais l'explosion en visait peut-être d'autres. Craignant un autre attentat, les diplomates signèrent rapidement le Pacte de Faucongris.

Pour leur part, Rary et son complice Robilar s'enfuirent jusqu'au Désert Étincelant, situé au sud-est de la ville, où ils s'imposèrent aux sauvages locaux et se forgèrent leur propre royaume.

Quand la paix revint au mois de vendangier 584 AC, Flannesse était las de la guerre. Beaucoup espéraient que c'en serait désormais fini des armées en marche, des champs de batailles ensanglantés et des villes en flammes. Mais le Pacte de Faucongris ne fut que le terme de la première partie de ce conflit qui n'épargna aucune région du monde connu et qui affecta tout le monde, du plus altier des nobles au plus humble paysan.



## De la Grande Guerre au présent

Sept années ont passé depuis le jour de la signature du Pacte de Faucongris, sept années de changement et de guerre. L'histoire de cette tumultueuse période est évoquée en détail dans le supplément *L'Aventure Commence,* mais en voici tout de même un rapide résumé :

**Le retour des Huit :** Au milieu de l'année 585 AC, le Cercle des Huit se reforma intégralement. Cette nouvelle rendit l'espoir à de nombreux habitants de Flannesse, d'autant qu'ils apprirent que l'une des deux victimes de Rary, l'archimage Tenser, était revenue à la vie. Tenser décida toutefois de quitter le Cercle pour protéger Flannesse à sa manière.

**La fuite des fiélons :** Au mois de froidure 586 AC, nombre des démons de Flannesse furent bannis par Hazen, grand chanoine de Véluna (un prêtre de Rao), l'archimage Bigby et d'autres encore. Pour ce faire, ils utilisèrent une relique connue sous le nom de *Crosse de Rao,* récupérée quelques années auparavant dans un demi-plan où elle avait été perdue. Cette fuite des démons décima l'armée de Iuz, donnant du même coup à la Furyondie l'occasion de contre-attaquer. Quelques fiélons mieux protégés que les autres réussirent à échapper au bannissement. Ils sévissent toujours en Flannesse.

**La Grande Croisade du Nord :** Lors du mois de plantain 586 AC, le royaume de Furyondie découvrit que Iuz s'apprêtait à l'attaquer à l'aide d'une armée de morts-vivants. Faisant fi du Pacte







de Faucongris, le roi Belvor et ses nobles lancèrent une croisade visant à reconquérir les territoires qui étaient passés entre les mains du demi-dieu. Fin 588 AC, l'objectif était atteint, mais le roi déclara une guerre totale et permanente à Iuz. La croisade permit également de reprendre une partie de la Pavoisie.

**Chaos au nord :** Les revers subis en Furyondie n'ont guère affecté l'empire de Iuz mais, au fil des mois, de nouvelles contre-attaques se déclarèrent en d'autres points de ses frontières. En 587 AC, les Nomades du Loup menèrent même un raid audacieux au cœur de l'empire. En 588 AC, Iuz perdit l'emprise magique qu'il détenait sur Sevvord Barberousse, maître du fief de Roquepoigne ; ce dernier ordonna aussitôt à son armée de se replier du duché de Taine alors qu'il réorganisait son pays, rebaptisé Roquefief, pour mieux se prémunir contre les menaces extérieures. Dans le même temps, Iuz perd peu à peu le contrôle de la Brigandie. Le duché de Taine est déchiré par une guerre incessante, envahi qu'il est par les armées de Roquefief, de Iuz et d'Arbonne.

**Un nouveau Grand Royaume ? :** Quand le Grand Royaume disparut, il laissa derrière lui de multiples provinces à l'avenir incertain. À l'été 586 AC, ce qui était autrefois la Province Septentrionale prit le nom de Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale, tandis que son dirigeant, Grenell Ier, s'autoproclamait roi suprême. Depuis, le "nouveau" (ou "petit", pour ses détracteurs) Grand Royaume stabilise ses frontières. Le monarque a également dû mater une rébellion.

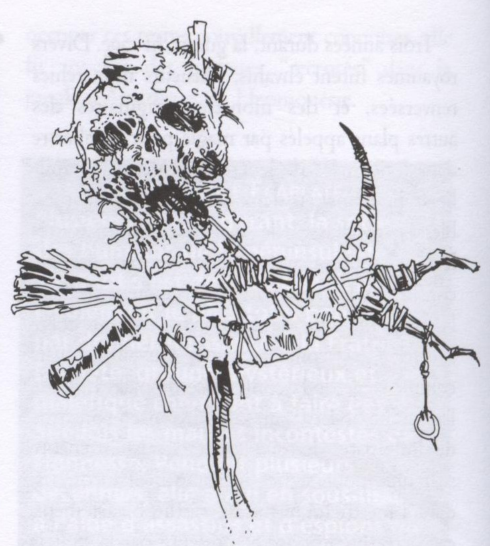
**Le sort de Rauxès :** Ivid V l'Immortel, roi suprême de l'ancien Grand Royaume, s'est replié dans sa capitale, Rauxès, lors de la Grande Guerre. Dans sa démence, il a laissé son royaume se dissoudre, focalisé qu'il était sur les malheureux habitants de la ville. Au début de l'année 586 AC, un grand prêtre d'Hextor a déclaré, sans la moindre explication, qu'Ivid V n'était plus roi suprême. Aussitôt, de nombreuses luttes éclatèrent, avec pour enjeu le Trône de Malachite. On prétend que Rauxès aurait été dévastée par le feu et les émeutes répétées. Ces rumeurs exceptées, on ne sait ce qu'il est advenu de la ville ou du roi suprême, même si certains rapports font état d'étranges phénomènes magiques dans les environs.

**Naissance d'un nouvel empire :** La Province Australe a, elle aussi, cherché à profiter du vide politique laissé par la disparition du Grand Royaume. Sous l'égide de l'un de ses plus grands graafs, Reydrich, elle est devenue le royaume d'Ahlissa. Reydrich a conquis la majeure partie d'Aïdye, qui était tombée entre les mains de la Fratrie Écarlate, puis il devait s'emparer d'Onouailles. Mais il a disparu avant de pouvoir mettre son plan à exécution. En réponse à l'annonce de la création du Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale, les dirigeants du pays se sont alliés avec d'autres États voisins pour donner naissance au Royaume-Uni d'Ahlissa, nommant Xavener Ier au poste de roi suprême. En 590 AC, Ahlissa, qui s'étendait vers le nord, a rencontré le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale, lequel tentait de se développer en direction du sud. À l'heure actuelle, la situation politique est très tendue (et même littéralement meurtrière) dans le Royaume-Uni d'Ahlissa.

**Le reste de l'ancien Grand Royaume :** Si certaines provinces de l'ancien Grand Royaume se sont alliées avec l'une ou l'autre des deux forces en présence dans la région (volontairement ou non), d'autres restent indépendantes à ce jour. Le comté de Solandie a ainsi déclaré en 589 AC qu'il devenait un royaume à part entière. Même si Xavener les a invitées à se joindre à lui, les cités de la côte du Solnor s'accrochent farouchement à leur indépendance, malgré une économie menacée par le fait que la Fratrie Écarlate contrôle désormais totalement certaines voies maritimes. Pour sa part, la Seigneurie des Îles est toujours sous l'emprise de la Fratrie. Enfin, le Royaume des Barons des Mers n'a guère changé et les elfes de l'archipel des Tournevent ont décidé de s'isoler du reste du monde.

**Nyrond, le géant blessé :** Terriblement affaibli par la Grande Guerre, le Nyrond a, depuis, subi de nouveaux revers. Mais, sous la direction de son nouveau roi, Lynwerd Ier, il a déblayé les anciennes terres d'Almor, qu'il s'est appropriées. En ce moment, il reconstruit ses villes et routes endommagées par la guerre.

**Revers et bouleversements pour le Signe Écarlate :** Au cours des années qui ont précédé le Pacte de Faucongris, la Fratrie Écarlate s'est concentrée sur deux modes de conquête : l'affaiblissement des nations par la traîtrise, le sabotage et l'assassinat, et le contrôle des voies maritimes. Une fois le Pacte réfuté par Véluna et la Furyondie en 586 AC, d'autres pays ont fait de même et se sont employés à reprendre ou à envahir les territoires qui les intéressaient. Peu de temps après, la



Fratrie Écarlate a perdu le contrôle d'Aïdye, qui passa sous le contrôle du Royaume-Uni d'Ahlissa. La Fratrie contrôle encore une partie d'Onouailles et du fief des Princes des Mers, mais au prix de terribles efforts.

**Victoires dans la vallée du Sheldomar :** En 588 AC, le Stérich a été totalement libéré de l'emprise des humanoïdes qui l'avaient envahi. Le combat pour la reconquête du Geoff se poursuit toujours. Célène reste officiellement neutre, tandis que personne ne sait encore quoi que ce soit de la Vallée du Mage. Depuis l'assassinat de son beygraaf, Ket s'est largement retiré de Bissel, même si la frontière méridionale de Ket inclut désormais Sombrépine.



Nous sommes désormais en l'an 591 AC. Même si Flannesse connaît encore de nombreuses batailles et luttes intestines, la situation s'est arrangée par rapport à ce qu'elle était voici quelques années seulement. Nations et individus combattent toujours des menaces anciennes ou nouvelles pour obtenir ou conserver leur liberté, mais certains peuvent maintenant tourner leur attention en dehors de leurs frontières, et parfois même au-delà de celles de Flannesse. La reconstruction passera forcément par l'instauration de nouvelles voies commerciales et la découverte de nouvelles ressources. Nous vivons une époque où la curiosité le dispute à l'esprit d'exploration.

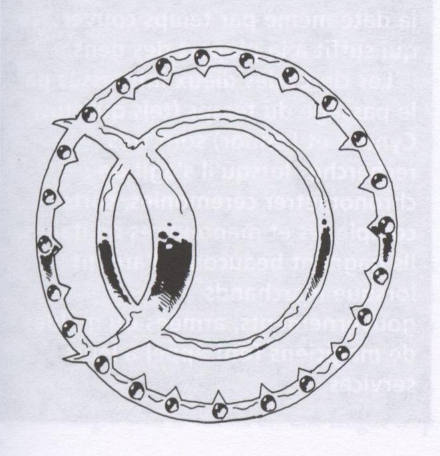
### Le calendrier de Flannesse

Voici le calendrier auquel se réfèrent la majorité des habitants de Flannesse. Très ancien, il est antérieur de beaucoup à la fondation du Grand Royaume, laquelle sert de point de départ au calendrier AC (Année Commune). Il est à noter que ce calendrier commence à l'an 1 et qu'il ne comprend pas d'année 0. C'est pour cette raison que les historiens ont recours à d'autres systèmes de datation lorsqu'ils font référence à des événements anciens.

La semaine de sept jours se décompose comme suit :

| | |
|---|---|
| Lunedi | Travail |
| Maredi | Travail |
| Tertredi | Travail |
| Dieudi | Vénération |
| Ventedi | Travail |
| Astredi | Travail |
| Dimanse | Repos |

Le mois, qui dure 28 jours, est divisé en 4 semaines de 7 jours chacune. La durée du mois est égale à une révolution de la plus grande lune de la Tærre, Luna. L'année est divisée en 12 mois (on lui donne également parfois le nom de Douzelune), répartis par trimestre. Une semaine de festivités vient clore chaque trimestre, ce qui donne une année de 364 jours. Le moment exact où les festivités doivent se dérouler est déterminé par la seconde lune, Célène : en effet, le quatrième jour du festival doit forcément tomber le jour où Célène est pleine. Ces périodes de fête modifient le calendrier d'année en année mais, au moins, elles le font de manière prévisible. Voici le détail exact du déroulement de la Douzelune, les périodes de festivités étant indiquées en italique.



| Mois/fête | Saison | Phase de Luna | Phase de Célène |
|---|---|---|---|
| *Froidenoce* | *Solstice d'hiver* | 4 Froidenoce : ● | 4 Froidenoce : ○ |
| Doufoyer | Hiver | 4 : ☽, 11 : ○, 18 : ☾, 25 : ● | 19 : ☾ |
| Semailles | Printemps | 4 : ☽, 11 : ○, 18 : ☾, 25 : ● | 11 : ● |
| Froidure | Printemps | 4 : ☽, 11 : ○, 18 : ☾, 25 : ● | 4 : ☽ |
| *Regain* | | 4 Regain : ☾ | 4 Regain : ○ |
| Plantain | Naissant* | 4 : ○, 11 : ☾, 18 : ●, 25 : ☽ | 19 : ☾ |
| Migreplume | Naissant* | 4 : ○, 11 : ☾, 18 : ●, 25 : ☽ | 11 : ● |
| Cœurazur | Naissant* | 4 : ○, 11 : ☾, 18 : ●, 25 : ☽ | 4 : ☽ |
| *Chaudenoce* | *Solstice d'été* | 4 Chaudenoce : ○ | 4 Chaudenoce : ○ |
| Moissonnier | Mourant** | 4 : ☾, 11 : ●, 18 : ☽, 25 : ○ | 19 : ☾ |
| Moibéni | Mourant** | 4 : ☾, 11 : ●, 18 : ☽, 25 : ○ | 11 : ● |
| Vendangier | Mourant** | 4 : ☾, 11 : ●, 18 : ☽, 25 : ○ | 4 : ☽ |
| *Brassine* | | 4 Brassine : ☾ | 4 Brassine : ○ |
| Soufflebise | Automne | 4 : ●, 11 : ☽, 18 : ○, 25 : ☾ | 19 : ☾ |
| Closeporte | Automne | 4 : ●, 11 : ☽, 18 : ○, 25 : ☾ | 11 : ● |
| Longuenuit | Hiver | 4 : ●, 11 : ☽, 18 : ○, 25 : ☾ | 4 : ☾ |

* L'été naissant, que l'on appelle plus couramment "le naissant".
** L'été mourant, que l'on appelle plus couramment "le mourant".
● : nouvelle lune ☽ : demi-lune montante ○ : pleine lune ☾ : demi-lune descendante

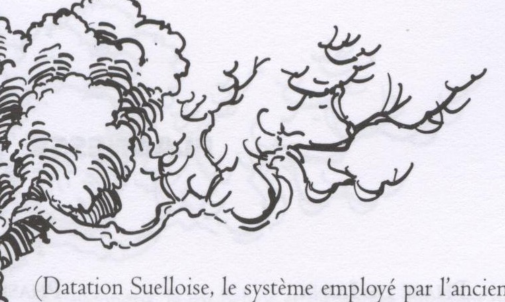
Les mois de l'année ont des noms différents chez les elfes (principalement ceux qui résident à Célène et dans les États d'Ulek), ainsi que chez les Nomades du Tigre ou du Loup et ceux qui vivent dans la Steppe Aride et les plaines des Paynims.

| Commun | Olve | Nomade |
|---|---|---|
| Doufoyer | Cristaux de Glace (mois des) | Tigre (mois du) |
| Semailles | Saule Jaune (mois du) | Ours (mois de l') |
| Froidure | Neige Fleurie (mois de la) | Lion (mois du) |
| Plantain | Bourgeons (mois des) | Grenouille (mois de la) |
| Migreplume | Violettes (mois des) | Tortue (mois de la) |
| Cœurazur | Cueille-Baie (mois de) | Renard (mois du) |
| Moisonnailles | Champs Dorés (mois des) | Serpent (mois du) |
| Moibéni | Tournesols (mois des) | Sanglier (mois du) |
| Vendangier | Chute des Fruits (mois de la) | Écureuil (mois de l') |
| Soufflebise | Feuilles d'Or (mois des) | Lièvre (mois du) |
| Closeporte | Glace Tintante (mois de la) | Faucon (mois du) |
| Longuenuit | Blanche Dentelle (mois de la) | Loup (mois du) |

### Modes de datation

L'individu qui inscrit une date, la fait suivre ou précéder du calendrier de référence, mais toujours sous forme abrégée (ainsi, l'an 591 du calendrier Année Commune pourra indifféremment s'écrire 591 AC ou AC 591). Le calendrier usuel n'ayant pas d'an 0, il est extrêmement rare de l'utiliser pour se référer à des dates négatives, car une année manquerait alors si l'on souhaitait calculer la durée écoulée depuis (par exemple, il n'y a que 19 ans, et non 20, entre le 1er moibéni de l'an -10 AC et celui de l'an 10 AC). Afin d'éviter toute confusion, on utilise un autre calendrier pour les dates antérieures à l'an 1 AC. Bien souvent, il s'agit du Calendrier Œridien (CO), qui servait avant l'avènement du Grand Royaume et par la suite. Il est également possible d'avoir recours à d'autres systèmes de datation si leur usage paraît approprié.

La campagne commence en l'an 591 AC, et plus précisément au début du printemps. Cette année correspond à l'an 1235 OR du Calendrier Œridien, mais aussi à d'autres dates : 6106 DS



(Datation Suelloise, le système employé par l'ancien Imperium suellois), 5053 HO (Histoire des Olves), 3250 HB (calendrier de l'Hégire Bakluni) ou encore 2741 CF (Chronologie Flanna). Il y a très exactement 1012 ans que la Dévastation Invoquée et la Pluie de Feu Incolore ont détruit l'Empire bakluni et l'Imperium suellois.

## Événements annuels

Cette page détaille les événements annuels principaux célébrés dans tout Flannesse, et plus particulièrement dans le domaine de Faucongris. Il s'agit principalement des quatre périodes de festivités de l'année calendaire et de certains jours qui revêtent une grande importance pour le gouvernement de Faucongris. Seules les fêtes religieuses les plus significatives et les plus suivies sont évoquées. Chaque religion a également ses jours saints et chaque ville ou royaume a ses fêtes qui ne sont pas reconnues par ailleurs.

**Froidenoce :** Cette période extrêmement froide de sept jours marque le passage d'une année calendaire à l'autre. Dans de nombreuses contrées du cœur de Flannesse, on passe la semaine à manger, boire, danser, se faire des cadeaux, décorer les rues, bref, faire la fête. Nombre de religions célèbrent le solstice d'hiver en faisant acte de charité, en multipliant les bonnes actions ou en observant le ciel. Diverses obligations civiques se déroulent également pendant cette période.

La nuit du dieudi de Froidenoce est celle du solstice d'hiver. Dans la ville de Faucongris, la fête atteint son apogée le 7 Froidenoce (qui tombe un dimanse), journée connue sous le nom de Festin des Bouffons. Les festivités, orchestrées par le barde ou l'amuseur public le plus talentueux (le Bouffon), durent très précisément sept heures.

**Croiselune :** Le 11 semailles, Luna est pleine et Célène nouvelle. Cette nuit très particulière est appelée Croiselune. Le clergé de Célestian lui confère un caractère sacré, ce qui se traduit par une nuit d'observation des cieux à côté de l'observatoire de l'Université Grise. Pour leur part, les Œridiens se rendent dans les temples consacrés à la déesse mineure Atroa (la Reine du Printemps) pour lui faire des offrandes et lui demander de revenir en avance. On fait également des dons à Telchur (le dieu œridien du nord et de l'hiver), mais c'est pour mieux l'inciter à retourner dormir au pôle. Les druides aussi accordent un caractère sacré à cette nuit, mais on ne sait presque rien de la manière dont ils la vénèrent. Enfin, nombre de fermiers et de bergers considèrent que cette nuit annonce le début du printemps, même si la date officielle est le 1er semailles.

**Regain (Noce du Regain) :** À Faucongris, la Noce du Regain n'est pas considérée comme une semaine de fête, même si elle se déroule dans la bonne humeur car annonçant le début de l'été. En règle générale, le climat est très inconstant, les journées fraîches et dégagées alternant avec les longues périodes de pluie. Fermiers, bergers, débardeurs et autres travailleurs se préparent à l'été, qui est toujours une saison agitée, et le commerce repart de plus belle. Le dieudi 4 Regain est le jour de Saint Cuthbert, la plus grande fête de l'année pour les fidèles du dieu.

À Faucongris, l'apogée du Regain se déroule le dimanse soir. C'est à ce moment qu'est organisée la Joute de Magie, compétition rassemblant de nombreux illusionnistes qui luttent pour créer la plus belle illusion possible sur un thème donné : l'attaque de la Grande Citadelle par une armée de monstres et d'humanoïdes.

**Chaudenoce :** La semaine de Chaudenoce, où seule une légère brise permet de résister à la chaleur accablante, n'est pas fériée à Faucongris. La seule vraie fête de cette période de l'année tombe le jour du solstice d'été (le 4 Chaudenoce), date à laquelle tout le monde se repose et en profite pour fêter l'été et remercier tel ou tel dieu. Cette journée est également appelée Jour Saint de Pélor, ce dernier étant le dieu du soleil, de la lumière et de la guérison. Pélor est très apprécié de nombre d'habitants de Faucongris, et le Jour Saint est la plus grande fête qui lui soit dédiée tout au long de l'année.

La nuit du solstice d'été, les deux lunes sont pleines et, à minuit, Célène cache Luna. Cet événement est sacré pour de nombreuses religions et il n'est pas rare que les alignements astronomiques qui l'accompagnent parfois soient perçus comme des signes annonciateurs d'avenir. Il n'y a pas de meilleure nuit dans l'année pour cueillir du gui lorsque l'on est druide, mais il convient de se méfier tout particulièrement des loups-garous. En effet, en raison de la présence des deux lunes pleines dans le ciel, les lycanthropes n'ont presque aucun moyen de résister à la transformation.

### Le passage du temps

**Sur Tærre, on calcule principalement le passage du temps à l'aide de cadrans solaires, qui indiquent non seulement l'heure, mais aussi le jour et le mois. En effet, la planète est légèrement inclinée sur son axe, ce qui fait que l'ombre du soleil change tout au long de l'année, selon une progression qui se reproduit fidèlement une année après l'autre. Le cadran solaire est capable d'intégrer cette donnée, comme on s'en était déjà aperçu du temps de l'Imperium suellois. On utilise également des clepsydres et des horloges mécaniques (fonctionnant à l'aide de ressorts ou de pendules et de poids), mais ces engrenages sont souvent laids, coûteux, difficiles à fabriquer et peu précis. Prêtres et magiciens ont mis au point des appareils marquant le passage du temps avec une précision extrême, mais ils sont si onéreux que seules les guildes de navigateurs ou de gardes de nuit peuvent en acheter. Sinon, des sorts assez mineurs permettent à un cadran solaire d'afficher l'heure et la date même par temps couvert, ce qui suffit à la plupart des gens.**

**Les clercs des dieux intéressés par le passage du temps (tels qu'Istus, Cyndor et Lendor) sont très recherchés lorsqu'il s'agit de chronométrer cérémonies, sorts complexes et manœuvres militaires. Ils gagnent beaucoup d'argent lorsque marchands, gouvernements, armées ou guildes de magiciens font appel à leurs services.**

**Mortelune :** Les deux lunes de la Tærre sont nouvelles la nuit du 11 moibéni (qui tombe toujours un dieudi). C'est pour cette raison que cette soirée est appelée Mortelune ou encore la Nuit Noire ou la Nuit Étoilée. Certains groupes religieux passent la nuit à observer les cieux pour y discerner des signes (tandis que d'autres mettent l'obscurité à profit pour commettre des actes répréhensibles) et la plupart des gens allument de grands feux qu'ils entretiennent jusqu'à l'aube.

**Brassine (Noce du Brassin) :** Seuls le premier et le dernier jours de la Noce du Brassin (lunedi et dimanse) sont fériés à Faucongris. Il est interdit de travailler lors de ces deux jours et le gouvernement encourage la population à faire la fête. Mais nombre d'habitants prennent un peu trop à cœur cette fête du printemps et beaucoup passent plusieurs jours en état d'ébriété. La ville revêt alors des airs de cirque et les rues se remplissent d'acteurs, jongleurs, acrobates, dresseurs (d'animaux et de monstres) et autres aventuriers désireux d'exhiber leurs derniers trophées en date. Brassine est fêtée dans tout le cœur de Flannesse.

## Les langues

Malgré la grande taille de Flannesse, seules six langues officielles y sont reconnues : le flanna, le suellois, le baklunite ancien, le vieil œridien, le commun et l'idiome rhénien (ce dernier étant moins important que les autres). Il existe également un grand nombre de dialectes, mais on ne peut les considérer comme des langages à part entière, car il s'agit de dérivés des six précédents et ils ne sont parlés que par une petite quantité d'individus.

Le spécialiste incontesté sur le sujet des langues de Flannesse est un certain Revort Leyhar, qui travaille à l'Université Grise de Faucongris. Son ouvrage en 44 volumes, *Exégèse de l'usage des langues par les peuples de Flannesse,* analyse chaque langue et dialecte avec une profusion de détails. En voici un bref résumé :

### Les langues principales

**Le flanna** : Parlé par les premiers nomades qui ont occupé Flannesse, le flanna est le plus vieux langage du sous-continent. La version actuelle, que parlent encore les Tainois, a considérablement changée par rapport à celle d'origine. Malgré cela, le flanna est une langue trop statique, incapable de décrire la technologie et les concepts modernes. Son vocabulaire et sa syntaxe ne sont pas assez flexibles et étendus pour exprimer des idées qui étaient inconnues du temps de sa conception.

**Le suellois :** Cette langue a quasiment disparu, en grande partie à cause de la Pluie de Feu Incolore. À l'heure actuelle, seuls la pratiquent encore les membres de la Fratrie Écarlate (entre eux, il leur est ailleurs interdit de s'exprimer autrement) et les légistes de Faucongris. Ceux qui apprennent le suellois sont surtout intéressés par sa forme écrite, qui leur permettra de comprendre les écrits remontant à l'époque de l'Imperium.

**Le baklunite ancien :** Cette langue survit encore chez les Paynims et dans quelques clans de Zeif et de Tusmit, où l'on s'en sert dans les occasions formelles et lorsque l'on parle affaires. Le baklunite est l'une des racines du commun.

**Le vieil œridien :** Malgré son nom, ce langage est l'un des plus récents qui soient. Tout le monde croyait qu'il était resté pur (c'est-à-dire qu'il n'avait presque pas changé en dépit du temps) jusqu'à ce que Revort Leyhar démontre le contraire. Dans ses multiples essais, il explique qu'une langue aussi étendue que l'œridien a forcément été influencée par les dialectes avec lesquels elle est entrée en contact. Elle est encore très utilisée dans les nations qui constituaient autrefois le Grand Royaume, mais uniquement par les scribes, légistes et autres professions similaires. Les détracteurs de ces derniers aiment à dire qu'ils se comportent de la sorte pour montrer leur supériorité par rapport à ceux qui ne parlent "que" le commun, et ainsi exercer un certain monopole sur leurs professions. Bibliothèques et archives sont remplies de documents officiels et anciens tomes rédigés en vieil œridien.

**Le commun :** Cette langue, la plus récente qui soit en Flannesse, mêle vieil œridien et baklunite ancien. C'est elle que l'on parle le plus dans le monde de Greyhawk, même au sein des cultures qui peuvent encore s'enorgueillir de posséder leur propre idiome. Quiconque souhaite se rendre dans d'autres contrées doit savoir se débrouiller en commun. Ce langage est en partie né de l'impossibilité qu'il existait de traduire certaines langues en d'autres. Le commun sert de pont entre deux langages incompatibles, à condition que l'on soit prêt à effectuer une double traduction (la première pour passer en commun et la seconde pour arriver à la langue cible). C'est la langue universelle du commerce et de la diplomatie.

***L'idiome rhénien :*** Bien que la plupart des traités parlant des langages évitent généralement l'idiome rhénien, Revort Leyhar l'a étudié en détail, utilisant pour ce faire des méthodes qu'il n'évoque pas dans ses essais. Il prend toutefois bien garde à ne pas le grouper avec les autres dialectes du continent, affirmant qu'il s'agit d'une langue à part entière. Extrêmement flexible, le rhénien a incorporé de nombreux termes des autres langues (et plus particulièrement le commun et l'œridien), surtout pour ce qui est des mots spécialisés (tirés, par exemple, du vocabulaire des marins ou des voleurs). Comme les Rhéniens sont les seuls à parler cette langue et qu'ils proviennent peut-être d'un autre monde, elle n'est pas répertoriée dans les "vraies" langues de Flannesse.

### Les dialectes régionaux

**Le ferral :** Ce langage tribal œridien est désormais un secret bien gardé. Seuls le parlent les hauts dignitaires de la Ligue de Fer, qui l'utilisent principalement pour donner leurs ordres et se reconnaître entre eux. En fait, il s'agit plus d'un code que d'une langue, et il ne permet que de transmettre des informations réduites à leur plus simple expression, car sa structure interdit la formulation de concepts nouveaux ou trop complexes.

**Le nyrondais :** Ce dialecte est né du commun, auquel on a greffé quelques éléments d'une langue tribale œridienne. Il est parlé en Nyrond, principalement par les paysans et les commerçants.

**Le fruz (la langue du Froid) :** Ce dialecte est du suellois influencé par le flanna. Il est parlé par les Barbares du Givre, des Neiges et des Glaces. Même ceux qui parlent couramment le suellois ont du mal à comprendre le fruz.

**Le vélondais :** Ce dialecte tribal œridien est purement oral. Il n'est utilisé que dans quelques rares régions isolées de Véluna.

**Le kéolandais :** Parlée en Kéolande et dans les environs immédiats, cette langue descend du vieil œridien. De nombreuses variations sont évidentes d'un village à l'autre.





**Le lendorien :** Autrefois, ce dialecte suellois était parlé dans l'archipel des Tournevent. À l'heure actuelle, il a pratiquement disparu. Il n'a rien à voir avec le fruz. Principalement utilisé par les marins et les voyageurs, il offre une richesse de vocabulaire inouïe pour tout ce qui est en rapport avec le climat et les phénomènes marins. Il n'a pas de forme écrite.

**L'elfe lendorien :** Ce langage complexe est parlé par les hauts elfes et elfes aquatiques des îles. Il est difficile de le traduire autrement qu'en passant par une autre langue elfe.

## Les glyphes

Les nombreux symboles existant constituent un langage pictural qu'il est possible d'assimiler au commun par son universalité. Même s'ils n'ont parfois qu'un sens très vague, ces signes permettent de transmettre des informations comprises par tous. Ils sont généralement tracés ou gravés là où ils seront les plus visibles, surtout lorsqu'ils annoncent un danger. Les plus usités sont regroupés ci-contre. Nombre de sociétés, guildes et autres groupes ont également leur propre langage pictural.

## Nomenclature

Vous vous êtes peut-être aperçu que certains noms de lieux ou d'habitants du monde de Greyhawk changeaient très légèrement d'un produit à l'autre. Cela est dû au fait que la linguistique est loin d'être l'une des préoccupations majeures du peuple ou même des érudits. Quelques-unes des nombreuses variations que l'on note en Flannesse sont indiquées ci-dessous. Les joueurs peuvent s'en servir pour donner davantage de couleur locale à leur campagne. Le *Guide du Joueur* reprend systématiquement l'appellation la plus universellement employée.

Certains changements sont extrêmement mineurs. Par exemple, la guilde des marchands et commerçants de Faucongris se donne parfois le nom d'union des marchands et commerçants, tandis que l'union des changeurs et prêteurs sur gage répond également au nom d'union des changeurs et gageurs. Les Chevaliers du Saint Pavois sont indifféremment appelés Chevaliers du Pavois ou Chevaliers de la Sainte Pavoisie. De même, les îles de l'archipel des Tournevent sont connues sous le nom d'îles de Lendore, même si Lendore n'est en fait que la plus grande des îles de l'archipel.

Mais l'affaire se corse dès que l'on aborde la question des peuples. Les habitants du Nyrond peuvent ainsi être des Nyrondais, des Nyrondiens, des Nyrondéens ou même des Nyrondois. De la même manière, les habitants d'Onouailles (que l'on écrit parfois Onnouailles ou Onouaille) sont des Onouaillais ou des Onoualiens, ceux de Solandie des Solandes, des Solandi ou des Solandais, et ceux du Stérich des Stérites ou des Stérichois. Les Œridiens qui fondèrent le Grand Royaume d'Ærdie avaient pour nom Ærdis ou Ærdys. Les habitants de Faucongris sont les Fauconniers ou les Faugrisiens, ceux du duché de Taine les Tainois ou les Tainais. Quant aux elfes de l'archipel des Tournevent, il peut s'agit des Lendoriens ou des Lendoriels.

Même le nom des diverses races humaines peut s'orthographier de façons différentes. Ainsi, les Flannas sont aussi des Flans (prononcer "Flannes") ou Flannæ, les Suellois des Sulois ou des Suellites, et les Œridiens des Œrides. Le terme Rhénien est le plus stable de tous.

Il n'est pas rare que certains y aillent de leurs embellissements personnels, par exemple en rajoutant un terme tel que "ville" avant le nom de son lieu d'habitation (un tel individu dira ainsi systématiquement "Je réside dans la ville d'Âprebaie", et jamais "à Âprebaie"). L'utilisation de ce terme et de ceux qui lui ressemblent (villages, hameau, cité, etc.) se retrouvent même par écrit. Quiconque souhaite dénigrer Le Havre, Puysenar, Âprebaie ou Ormeville pourra dire qu'il s'agit de petites bourgades, tandis que quelqu'un qui leur accorde une importance certaine leur donnera du "grande ville". En réalité, il s'agit de villes de taille moyenne.

Une certaine "liberté orthographique" est inévitable dans une région aussi vaste que Flannesse (ou "Flannæsse", comme certains l'écrivent parfois). La Kéolande devient ainsi Keoghlande, Urnst, Ernst ou Urinste, et ainsi de suite. Les noms de personnes ne sont pas épargnés non plus. Ainsi, Sevvord Barberousse, le maître de Roquefief, est parfois appelé Seuvord. De la même manière, sire Lexnol, baron de Ratik, devient l'archibaron Lexol, tandis qu'Ewerd Destron, tzek d'Onouailles avant la Grande Guerre, est transformé en Elverd, que Karll, duc d'Urnst perd l'un de ses "l" (Karl) et que le mystérieux mage de la vallée qui porte son nom, Jaran Kriméæh, est lui aussi amputé d'une lettre (Krimæh). De telles fautes d'orthographes se retrouvent souvent par écrit, ce qui fait que les historiens s'arrachent souvent les cheveux. Ainsi, le véritable nom du maire de Faucongris est Nérof Gasgol mais, dans sa langue natale, son nom se prononce "Gasgal". Il était donc inévitable que tout le monde écrive son patronyme de cette manière. Cela fait longtemps qu'il a abandonné l'idée de corriger tous ceux qui font la faute, aussi est-il désormais connu sous le nom de Nérof Gasgal.

Les vieux noms changent parfois mais ils ne disparaissent jamais totalement. Par exemple, le Nyrond était autrefois le Nehrond (prononcer "Nééron"), en l'honneur de la tribu d'Œridiens qui s'installa la première dans la région, et l'ancien nom refait parfois surface (le changement se produisit à l'époque où la contrée déclara son indépendance sous l'impulsion des Nyrond, famille noble alors alliée à Rax). L'ancien fief de Roquepoigne est devenu Roquefief et ses habitants, les Roquepoings ou tout simplement les Poings, s'appellent aujourd'hui Roquiens (ou parfois Rocs, bien que ce terme ne désigne normalement que les membres des troupes de guerre).

De la même manière, le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale et le Royaume-Uni d'Ahlissa ont eux aussi d'autres noms. Nombre de gens continuent d'appeler la région "l'ancien Grand Royaume", et ce quels que soient les bouleversements politiques qui s'y multiplient. À l'inverse, personne ne sait plus comment appeler le duché de Taine et le fief des Princes des Mers, déchirés par une interminable succession de conflits internes. Enfin, bien qu'envahi par les humanoïdes voici une dizaine d'années, le duché de Geoff a conservé son nom (sauf pour ceux qui s'en sont emparé).

Murlynd, le plus étrange héros divin qui soit, était également appelé Merlund du temps de sa vie humaine (et d'autres orthographes voisines existent également). Le demi-dieu Zagyg est souvent appelé par son surnom d'Archimage Fou ou son nom de mortel, Zagig Yragerne. De même, la place-forte qu'il a bâtie a de multiples noms : le château de Faucongris, le château de Gryffaucon, Castel-Griffalc, les ruines de Faucongris, les catacombes du Faucon Gris, la Folie de Zagig, et ainsi de suite.

En un mot comme en cent, la nomenclature utilisée en Flannesse est semblable à tous les autres aspects de ce monde fascinant : riche, variée et pleine de surprises.

## Runes et glyphes

Aide (surnaturelle) · Air · Allez, va · Amical · Antidote · Argent · Avertissement, danger · Bon, bien · Clef · Colère, querelle

Court, proche · Cuivre · Danger, dangereux, mortel · Démoniaque, diabolique · Dragon, guetteur maléfique · Durée de vie · Eau · Électrum · Élémental, élémentaire

Esclave, prisonnier · Femme, féminin · Fer · Feu · Folie, cause de démence · Force · Géant, énorme · Glace · Grande magie, puissance · Grêle, tempête, froid

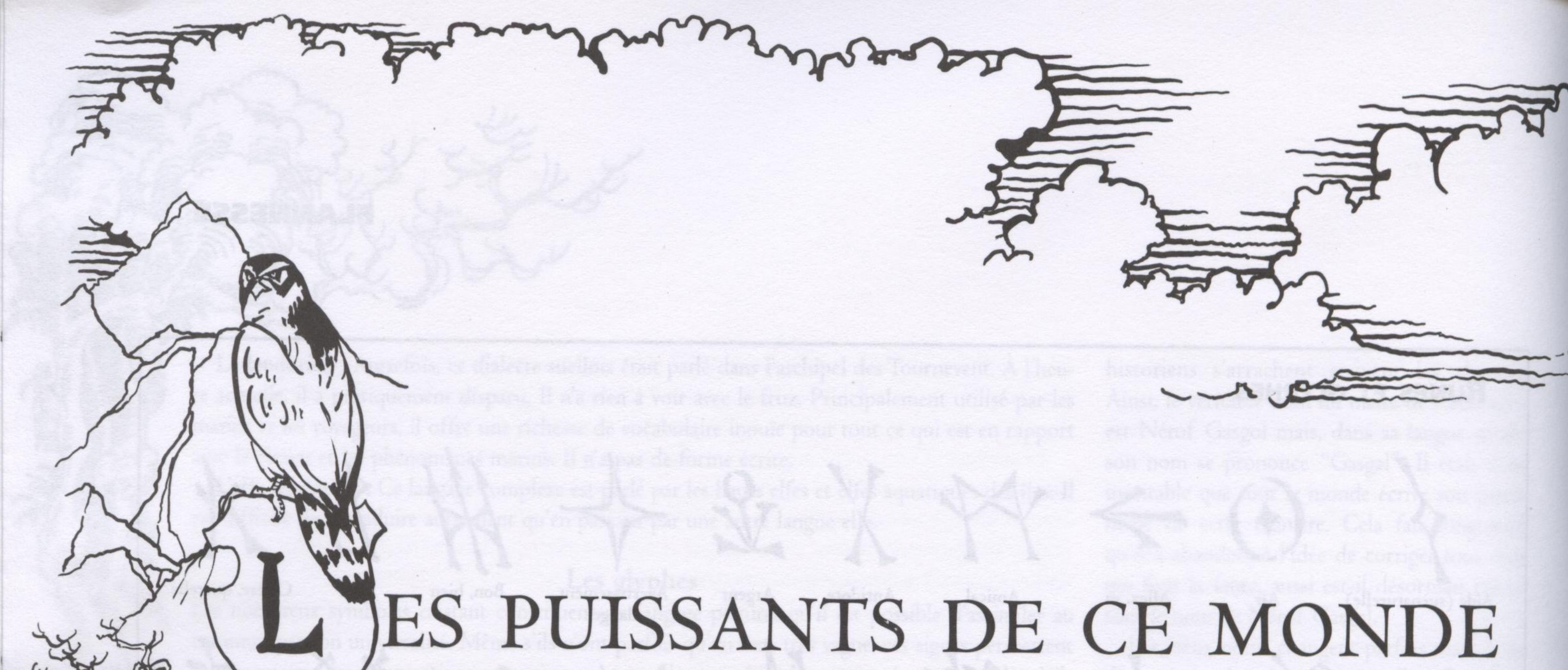
Guetteur, veilleur, surnaturel · Halte, stop · Homme, masculin · Honneur · Incertain, douteux · Infinité, perpétuel · Irrésistible, tout-puissant · Jour · Laiton

Long, loin · Lumière · Magie maléfique, puissance · Maison · Mal, poursuivant maléfique · Milieu, centre, cœur · Mort · Mouvement, voyage · Opposition, opposé · Or

Parchemin, écriture · Pierre précieuse · Plan d'existence · Plans élémentaires · Poison, venimeux · Possession · Poursuite · Privé · Puissance · Puissance maléfique ou destructrice

Régénération · Réponse, solution · Roi, royal, royauté · Saint, sainteté · Secret · Sens, sensible · Serviteur du mal · Soufre, infernal · Suspicion, méfiance

Temps · Ténèbres, obscurité · Terre · Torche · Trahison, fourberie · Trésor · Univers, le tout · Vérité, épée · Victoire · Vie



# Les puissants de ce monde

Le monde de Greyhawk accueille des individus qui sont parmi les plus puissants et/ou les plus dangereux de tout le multivers. Les divinités de Flannesse sont particulièrement influentes, à tel point que certaines, comme Vecna, ont eu une profonde influence sur d'autres plans. Quelques mortels sont devenus des demi-dieux ou des héros divins et leur nom est célèbre d'un monde à l'autre : Zagyg, Keoghtom, Murlynd, Vecna, etc. D'autres, fussent-ils magiciens, monstres sanguinaires ou voleurs, sont tellement connus que des milliers de sorts ou d'objets magiques portent leur nom : Mordenkainen, Iuz, Bigby, Drawmij, Heward, Iggwilv, Tenser, Acérérak, Nystul, Tuerny, Ehlissa, Otiluke, Serten, Bucknard ou encore Sustarre. C'est grâce à eux que Flannesse est devenu le plus grand des mondes de légende.

## Dieux et puissances

Les dieux de Flannesse proviennent de diverses cultures (ce qui prête parfois à confusion) et représentent les forces naturelles, les vertus et vices humains, mais aussi les émotions. Compte tenu de leur origine extrêmement variée, il est normal que les centres d'intérêt de certains empiètent parfois sur ceux des autres. Quelques puissances célestes (généralement des demi-dieux ou des héros divins) sont d'anciens humains qui ont fini par devenir l'égal de dieux.

La plupart des humains et demi-humains vénèrent une ou deux divinités, mais cela ne signifie pas qu'ils réfutent l'existence des autres. Les habitants de Flannesse sont très pragmatiques et prêts à croire en n'importe quel dieu si cela peut leur rendre l'existence plus douce. Ainsi, un agriculteur vénérant la déesse flanna Béory (la Tærre nourricière) n'éprouvera aucun remords à prier Phyton (qui est un dieu suellois) pour que ce dernier rende ses champs fertiles. Enfin, chaque fois qu'il accomplit une action qui n'est pas en rapport avec sa terre, il en réfère aux dieux concernés. Si jamais il se rend à Faucongris pour y vendre le produit de sa récolte, il est possible qu'il adresse successivement ses prières à Fharlanghn (dieu des voyages), Saint Cuthbert (dieu de l'honnêteté), Velnius (dieu du climat) et Zilkus (dieu de l'argent). Un observateur extérieur pourrait croire que notre homme n'est pas plus à ses prières que s'il jetait des pièces dans une fontaine pour se porter chance mais, malgré tout, sa foi du moment est on ne peut plus sincère.

Humains et demi-humains de Flannesse sont persuadés que leurs dieux sont réels et capables d'agir de façon concrète sur le Plan Primaire. Même le fait que les plus puissantes divinités n'interviennent presque jamais dans les affaires des mortels n'est pas suffisant pour les faire changer d'avis à ce sujet (Saint Cuthbert fait parfois exception à cette règle de non-intervention).

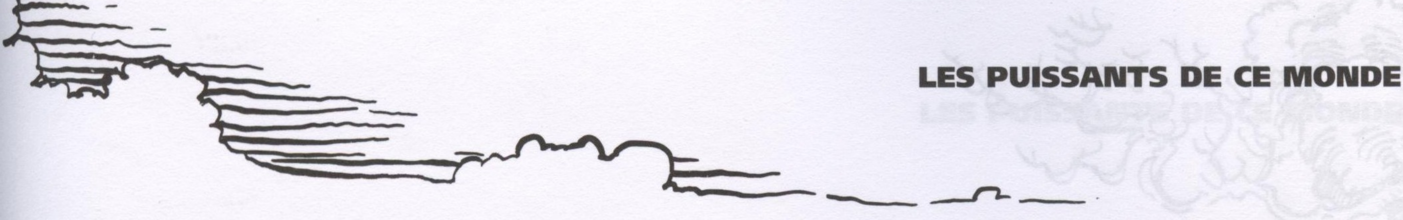
Dans le monde de GREYHAWK, les sorts que les prêtres reçoivent du statut de leur dieu :

- Dieux majeurs/intermédiaires : Les clercs peuvent obtenir des sorts de niveau 1 à 7 (les sorts de quête du *Recueil de Magie* étant réservés aux serviteurs des dieux majeurs).
- Dieux mineurs : Les clercs n'ont droit qu'aux sorts de niveau 1 à 6, sauf si leur dieu vit sur Tærre (ce qui est par exemple le cas de Fharlanghn ; ses prêtres ont donc accès aux sorts de niveau 7, mais pas aux sorts de quête).
- Demi-dieux : Les clercs ne peuvent prétendre qu'aux sorts de niveau 1 à 5, les sorts de niveau 6 étant accessibles si leur dieu réside sur Tærre (comme Iuz et Wastri).
- Héros divins : Les clercs ne reçoivent que des sorts de niveau 1 à 4 (5 si le héros vit sur Tærre).
- Quasi-dieux : Pas de prêtres ni de sorts accordés.
- Dieux emprisonnés : Tharizdun, Vatun et Vecna sont emprisonnés. Leurs prêtres ne peuvent prétendre qu'aux sorts de niveau 1 et 2.

La table qui suit décrit certains dieux humains de Flannesse. La liste, qui n'est en rien exhaustive, inclut également quelques dieux vénérés par les demi-humains ou les humanoïdes. Même si les Bakluni prient de nombreuses divinités, seules quelques-unes d'entre elles ont un rapport avec Flannesse. Les autres ne sont pas décrites dans les pages qui suivent.

**Nom :** Le nom que l'on donne le plus couramment au dieu.

**Origine :** La race ou le groupe ethnique avec lequel la divinité est associée. B : Bakluni, F : Flannas, O : Œridiens, S : Suellois, I : origine inconnue, E : elfes, H : humanoïdes, C/c : dieu vénéré dans de nombreuses régions de Flannesse et dont l'origine n'est guère importante. En cas de "c" minuscule, le dieu est moins bien accepté que les autres, mais on le connaît tout autant. Quant aux dieux qui ne sont pas reconnus par de nombreux groupes ethniques (ni "C" ni "c"), on les prie surtout au sein de la race à laquelle ils sont associés (par exemple, il y a de fortes chances pour que les temples consacrés à Osprem ne se trouvent que dans les régions où les Suellois se sont installés ; en plus, cette déesse est par nécessité limitée aux zones côtières). Certains dieux sont parfois très peu vénérés alors que leur nom est connu de tous. C'est en particulier le cas des dieux les plus maléfiques, comme Vecna et Tharizdun.





**Sexe :** Le sexe habituel du dieu est indiqué en minuscule, afin qu'il n'y ait pas de confusion possible entre F (Flannas) et f (féminin).

**Centres d'intérêt :** Les lieux, créatures, émotions et autres dont le dieu se sent proche.

**Alignement :** L'alignement des prêtres doit être le même que celui de leur dieu. Entre parenthèses, la tendance de ce dernier, s'il y a lieu.

**Fidèles (alignement/type) :** Cette dernière colonne indique quels doivent être l'alignement et l'occupation des fidèles. Sauf précision supplémentaire, on considère qu'il s'agit d'humains.

## Dieux Majeurs

| Nom | Origine | Sexe | Centres d'intérêt | Alignement | Fidèles |
|---|---|---|---|---|---|
| Béory | FC | f | Tærre nourricière, nature, pluie | N (NB) | Au choix/druides (exclusivement), fermiers, tribus flannas des campagnes |
| Boccob | C | m | Magie, savoir ésotérique, prévision, non-intervention, équilibre | N | Au choix/magiciens, sages, devins |
| Incabulos | C | m | Fléaux, maladie, famine, cauchemars, sécheresse, catastrophes | NM | Mauvais/intrigants, rebelles maléfiques, destructeurs, ceux qui cherchent à éviter les catastrophes |
| Istus | Bc | f | Destinée, divination, avenir, honnêteté | N | Au choix/la plupart des Bakluni, devins, chronomanciens (*Chronomancer*)†† |
| Nérull | FC | m | Mort, ténèbres, meurtre, monde soutærrain | NM | Mauvais/assassins, voleurs, meurtriers, nécromanciens, humanoïdes |
| Pélor | FC | m | Soleil, lumière, force, guérison | NB | Au choix |
| Rao | FC | m | Paix, raison, sérénité | LB | LB, NB, LN/paladins, faiseurs de paix, magiciens |

## Dieux Intermédiaires

| Nom | Origine | Sexe | Centres d'intérêt | Alignement | Fidèles |
|---|---|---|---|---|---|
| Célestian | OC | m | Étoiles, espace, voyageurs | N (NB) | Non mauvais/voyageurs, astronomes, érudits, voyageurs stellaires (*SPELLJAMMER*®)††, voyageurs astraux (*PLANESCAPE*®)†† |
| Ehlonna | C | f | Forêts, bois, faune et flore, fertilité | NB | Bons/rôdeurs, demi-humains des bois, chasseurs, trappeurs, pêcheurs, nombre de femmes des campagnes |
| Erythnul | OC | m | Haine, jalousie, malice, panique, laideur, carnages | CM (CN) | CM, CN, NM/berserkers, soldats et barbares maléfiques, brigands, responsables de carnages, humanoïdes |
| Fharlanghn** | OC | m | Horizon, distance, voyage, routes | N (NB) | Non mauvais (souvent N)/marchands pauvres, caravaniers, vagabonds |
| Héronéus | OC | m | Chevalerie, justice, honneur, guerre | LB | LB, NB, LN(+)/paladins, chefs d'armée, dirigeants, nombre de chevaliers |
| Hextor | OC | m | Guerre, discorde, massacres, conflits, forme physique, tyrannie | LM | LM, NM, LN(+)/dirigeants et guerriers maléfiques mais civilisés, nombre de nobles erdiens, assassins, mercenaires |
| Kord | S | m | Exploits physiques, sport, lutte, force, courage | CB | CB, CN, NB, N/berserkers, barbares, athlètes, guerriers des campagnes |
| Lendor | S | m | Temps, ennui, patience, études | LN | LN/sages, gardiens du temps, astronomes, magiciens, chronomanciens (*Chronomancer*)†† |
| Obad-Haï | FC | m | Nature, bois, liberté, chasse, bêtes sauvages | N | Au choix (presque toujours N)/druides (exclusivement), chasseurs, bûcherons, nombre d'hommes des campagnes |
| Olidammara | C | m | Musique, fêtes, vin, roublards, humour, mauvais tours | CN | CN, N, CB, NB/bardes, voleurs, vagabonds, bouffons, hors-la-loi d'alignement bon |
| Pholtus | OC | m | Lumière, résolution, loi, ordre, inflexibilité, soleil, lunes | LB (LN) | LN, LB, LM(+)/croisés, légistes, astronomes |
| Procan | OC | m | Mer, formes de vie marines, sel, climat marin, navigation | CN | Non loyaux/marins, pêcheurs |
| Ralishaz | C | m | Hasard, malchance, infortune, folie | CN | Non loyaux/joueurs professionnels |
| Saint Cuthbert | C | m | Bon sens, sagesse, zèle, honnêteté, vérité, discipline | LB (LN) | LB, LN/paladins, croisés, missionnaires, héros des campagnes |
| Tharizdun* | I | m | Ténèbres éternelles, pourrissement, entropie, savoir interdit, démence | NM | Mauvais/fous maléfiques, psychopathes, destructeurs |
| Trithérion | C | m | Individualisme, liberté, vengeance, autodéfense | CB | CB, NB/rebelles d'alignement bon, résistants, vengeurs |
| Ulaa | IC | f | Collines, montagnes, pierres précieuses | LB | LB, NB, LN, N/nains, gnomes, mineurs et carriers humains, montagnards et habitants des collines |
| Wy-Djaz | S | f | Magie, mort, vanité, loi | LN (LM) | LM, NM, LN, N/magiciens, individus loyaux hautement intelligents, nécromanciens loyaux |
| Zilkus | OC | m | Pouvoir, prestige, argent, affaires, influence | LN | LN, LB, N, NB/marchands, guildes et unions, comptables |

## Dieux mineurs

| Nom | Origine | Sexe | Centres d'intérêt | Alignement | Fidèles |
|---|---|---|---|---|---|
| Allitur (Alia)§ | Fc | m | Éthique, bienséance | LB (LN) | LB, LN/légistes, juges, paladins |
| Atroa | Oc | f | Printemps, vent de l'est, renouveau | NB | Bons/fermiers |
| Beltar | S | f | Malice, cavernes, fosses | CM (CN) | CM, CN/mineurs, habitants des cavernes, humanoïdes |
| Bereï | Fc | f | Foyer, famille, agriculture | NB | Bons/fermiers, familles des campagnes |
| Bléredd | C | m | Métaux, mines, forgerons | N | Au choix/mineurs et forgerons humains |
| Bralm | Sc | f | Insectes, application | N (LN) | N, LN, LM, LB(+)/ouvriers agricoles, fermiers, esclaves(+) et leurs maîtres |
| Cyndor | C | m | Temps, infinité, continuité | LN | Loyaux/gardiens du temps, chronomanciens (*Chronomancer*)†† |
| Dalt | S | m | Portails, portes, enclos, serrures, clefs | CB | Non mauvais/gardes, explorateurs |
| Delleb | O | m | Raison, intellect, études | LB | LB/sages, érudits, magiciens, psioniques (PHBR5 *Le Manuel Complet des Psioniques*)†† |
| Fortubo | S | m | Pierre, métaux, montagnes, gardiens | LB (LN) | LB, LN/mineurs et forgerons humains, nains, gnomes |
| Geshtaï | Bc | f | Lacs, cours d'eau, puits, torrents | N | Au choix/fermiers, bergers, tous ceux qui cherchent de l'eau ou qui traversent les steppes ou les plaines |
| Jascar | S | m | Collines, montagnes | LB | LB, NB/montagnards et habitants des collines humains, mineurs, nains, gnomes |
| Joramy | C | f | Feu, volcans, colère, courroux, querelles | N (NB) | N, bons/jeteurs de sorts faisant usage de feu |
| Kurell | O | m | Jalousie, vengeance, vol | CN | Chaotiques/voleurs |
| Lirr | C | f | Prose, poésie, littérature, art | CB | CB, NB/bardes, acteurs, érudits, scribes |
| Llerg | S | m | Bêtes sauvages, force | CN | Chaotiques/barbares, guerriers |
| Lydia | S | f | Musique, connaissance, lumière du jour | NB | Bons/bardes, musiciens, sages, érudits (surtout les femmes) |
| Myhriss | C | f | Amour, idylles, beauté | NB | NB/amoureux, bardes |
| Norébo | S | m | Chance, jeu, risques | CN | Non loyaux/voleurs, joueurs professionnels, assassins, espions, bardes |
| Osprem | S | f | Périples maritimes, navires, marins | LN | Loyaux/marins, pêcheurs, constructeurs de navires |
| Phaulkon | S | m | Air, vent, nuages, oiseaux, tir à l'arc | CB | CB, CN/archers, meneurs d'hommes |
| Phyton | S | m | Nature, beauté aturelle, agriculture | CB | CB, NB/fermiers, rôdeurs, elfes(+) |
| Pyrémius | S | m | Feu, poison, meurtre | NM | Mauvais/assassins, pyromanes, humanoïdes |
| Raxivort | H | m | Xvarts, rats, rats-garous | CM | CM/rats-garous, xvarts, voleurs et assassins humanoïdes |
| Sotillon | Oc | f | Été, vent du sud, aide, confort | CB (CN) | CB, CN/fermiers, fêtards |
| Syrul | S | f | Mensonges, fourberie, traîtrise | NM | Mauvais/intrigants, voleurs, espions, certains meneurs d'hommes maléfiques |
| Telchur | Oc | m | Hiver, froid, vent du nord | CN | Chaotiques/barbares, fermiers(+) |
| Vatun* | S | m | Barbares du nord, froid, hiver, bêtes arctiques | CN | Au choix/barbares du nord descendants des Suellois |
| Velnius | O | m | Ciel, climat | N (NB) | N, NB/druides possibles (+), fermiers, voyageurs(+) |
| Wenta | Oc | f | Automne, vent de l'ouest, récoltes, brassage | CB | Non mauvais/fermiers, brasseurs |
| Xan Yae | BC | f | Crépuscule, ombres, furtivité, puissance de l'esprit | N | Au choix sauf LB ou LM/voleurs, espions, pratiquants des arts martiaux(+) |
| Xerbo | Sc | m | Mer, navigation, argent, affaires | N | Au choix/marins, marchands, pêcheurs, habitants des régions côtières, druides possibles(+) |
| Zodal | FC | m | Pitié, espoir, bienveillance | NB | Bons/guérisseurs, pacificateurs |

## Demi-Dieux

| Nom | Origine | Sexe | Centres d'intérêt | Alignement | Fidèles |
|---|---|---|---|---|---|
| Al'Akbar | B | m | Gardiens, fidélité, devoir | LB | LB/paladins, gardiens, soldats |
| Iuz** | IC | m | Fourberie, souffrance, oppression, mal | CM | Mauvais, CN/tyrans, conquérants, espions, humanoïdes |
| Mayaheïnie | IC | f | Protection, justice, valeur | LB | LB, NB/paladins, gardiens |
| Rudd | ŒC | f | Hasard, chance, maîtrise | CN (CB) | CN, CB, N/voleurs, joueurs professionnels |
| Vecna* | I | m | Secrets maléfiques ou destructeurs | CM | Mauvais |
| Wastri** | I | m | Créatures amphibies, sectarisme, aveuglement | LN (LM) | LN, LM/humains racistes, humanoïdes, batrasogs et autres créatures amphibies maléfiques |
| Ye'Cind | E | m | Musique, chansons magiques | CB | CB, NB, CN, N/bardes, elfes, demi-elfes |
| Zagyg | IC | m | Humour, excentricité, savoir occulte, inattendu | CN (CB) | CN, CB, N/jeteurs de sorts excentriques(+) |
| Zuoken | Bc | m | Maîtrise physique et mentale | N | N, LN/pratiquants des arts martiaux, psioniques (PHBR5 *Le Manuel Complet des Psioniques*)††, athlètes |

## Héros Divins

| Nom | Origine | Sexe | Centres d'intérêt | Alignement | Fidèles |
|---|---|---|---|---|---|
| Daern | OC | f | Défense, fortifications | LN | Au choix/ingénieurs militaires, architectes, bâtisseurs |
| Johydée | OC | f | Fourberie, espionnage, protection | NB | Non mauvais/espions non maléfiques, résistants, enquêteurs |
| Kélanen | IC | m | Épées, escrime, équilibre | N | Au choix/maîtres escrimeurs |
| Keoghtom | IC | m | Héroïsme extraplanaire | NB | Bons/ceux qui voyagent dans les plans |
| Kyuss | I | m | Création et contrôle des morts-vivants | NM | Mauvais/nécromanciens, conquérants |
| Murlynd | OC | m | "Technologie" magique | LB | LB, NB, LN/inventeurs excentriques ou peu orthodoxes |

### Notes :

* : Emprisonné sur un autre plan. Les prêtres n'ont accès qu'aux sorts de niveau 1 ou 2 (Tharizdun : en sommeil, emprisonné ou mort sur un demi-plan inconnu, défait voici une éternité par une alliance de dieux et de jeteurs de sorts mortels ; Vatun : en sommeil ou emprisonné sur un demi-plan inconnu par des prêtres de Telchur, il y a près de 700 ans ; Vecna, emprisonné sur le demi-plan de Ravenloft suite à son combat contre Iuz en 581 AC).

** : Vit à Flannesse, sur le Plan Primaire (Iuz : dans l'empire du même nom, Wastri : dans le Grand Marais). Fharlanghn parcourt sans cesse la Tærre de long en large.

(+) : Rare.

†† : Ce dieu est également présent dans d'autres mondes de campagnes d'AD&D.

§ : Nom d'emprunt (Allitur, dieu flanna, a fondé un culte en Médégie sous le nom d'Alia le Strict, mais cette religion a depuis cessé d'exister en raison de ses dissensions internes et des assauts des prêtres d'Hextor).

Les prêtres des dieux neutres sont toujours des clercs, sauf lorsque la table indique qu'ils peuvent être druides. Dans certains cas, le dieu ne peut être servi que par des druides (exemples : Béory, Obad-Haï).

## Relations entre les dieux

Même s'il est évident que les dieux d'alignement bon s'aident parfois et que ceux d'alignement mauvais affrontent tous les autres, il existe des conflits et alliances particulièrement marqués chez les divinités de Flannesse.

**Conflit**
(guerre ouverte)
Tharizdun contre tous les autres dieux
Vecna contre Iuz (et tous les autres dieux)
Saint Cuthbert contre Iuz
Héronéus contre Hextor
Rao contre Iuz

**Antipathie**
(rivalité s'arrêtant juste avant la guerre ouverte)
Saint Cuthbert contre Pholtus
Ehlonna contre Obad-Haï
Fortubo contre les autres dieux suellois
Wy-Djas contre les dieux suellois chaotiques
Trithérion contre les dieux loyaux

**Alliance**
Boccob et Zagyg (serviteur de Boccob)
Pélor et Mayaheïnie (servante de Pélor)
Célestian et Fharlanghn (frères)
Ulaa et Bleredd (époux)
Norébo et Wy-Djas (amants)
Pélor et Rao (alliés)
Rao et Zilkus (alliés)
Béory et Ehlonna (alliées)
Béory et Ulaa (alliées)
Fortubo et Maradin, Berronar (alliés)
Ehlonna et les dieux elfes de la Seldarine (alliés)
Wy-Djas et les dieux suellois loyaux (plus ou moins alliés)
Osprem et Xerbo (plus ou moins alliés)
Jascar et Phaulkon (plus ou moins alliés)
Pyrémius et Syrul (plus ou moins alliés)
Nérull et Incabulos (plus ou moins alliés)

## Le Cercle des Huit, d'hier et d'aujourd'hui

Aucun mortel n'est plus célèbre en Flannesse que Mordenkainen et le Cercle des Huit. Ces neuf magiciens sont en quelque sorte les "chiens de garde" du continent, qu'ils surveillent et protègent officieusement. La plupart d'entre eux étant d'alignement neutre, ils s'attachent d'abord et avant tout à maintenir l'équilibre, ce qui signifie interdire à telle ou telle faction de devenir trop puissante. Néanmoins, les forces du mal se faisant de plus en plus pressantes depuis quelques années, le Cercle des Huit n'a eu d'autre solution que de se rallier à leurs adversaires.

Au début des années 580 AC, le Cercle des Huit réunissait Bigby, Drawmij, Jallarzi Sallavarian, Nystul, Otiluke, Otto, Rary de Ket et l'archimage Tenser. Au cours de la Grande Guerre, deux membres du groupe, Tenser et Otiluke, furent tués par Rary, désormais affublé du qualificatif de "Traître". Tenser revint à la vie en 585 AC (au cours de l'aventure *The Return of the Eight*, #9576, 1998), mais il préféra quitter le Cercle des Huit. Otiluke est toujours mort à ce jour. Trois nouveaux membres furent acceptés en 585 AC ; il s'agit d'Alhamazad le Sage, de Théodain Eriason et de Warnès Mantelastre. Les trois qu'ils remplacent sont également évoqués dans ces pages, à la suite de ceux qui composent le Cercle en 591 AC.

Tous les magiciens du groupe possèdent (ou ont accès à) une grande quantité d'objets magiques, surtout des potions. Il est possible d'obtenir leur assistance, en échange de laquelle ils demandent juste un service ou un rapport complet sur la quête qu'ils ont aidé à mener à bien. On peut les contacter en laissant un message à leur attention à la guilde des magiciens, mais aussi chez Otto (dans le quartier des jardins) ou chez Jallarzi Sallavarian (dans le haut-quartier). Grâce à leurs objets magiques, les membres du Cercle des Huit sont capables de communiquer très rapidement.

### Mordenkainen

Mordenkainen est un archimage extrêmement puissant qui semble avoir la cinquantaine mais qui est en fait bien plus âgé. Il a des cheveux noirs coupés court, une barbe de même couleur parsemée de fils d'argent, et des yeux noisette. Très intelligent, il se sent responsable de tout Flannesse et n'hésite pas à manipuler hommes politiques et chefs d'armées pour que le sous-continent prenne la voie qu'il a lui-même tracée. Il dirige le Cercle des Huit.



Mordenkainen réside dans sa Citadelle d'Obsidienne, qui se dresse au cœur des monts Yatil, mais il lui arrive de se faire passer pour un marchand itinérant lorsqu'il est en manque d'informations. La citadelle renferme une bibliothèque sans pareil dans laquelle on trouverait des livres de sorts répertoriant toutes les formules magiques connues (à l'exception de celles dont l'appellation intègre le nom de leur créateur), mais aussi des rapports extrêmement précis sur les différentes régions du sous-continent et une histoire de Flannesse perpétuellement remise à jour. Seuls Bigby et Tenser savent où se trouve exactement la résidence privée de Mordenkainen.

### Alhamazad le Sage

Alhamazad est devenu membre du Cercle des Huit en 585 AC; c'est donc l'un des "petits nouveaux". Ce vieux Bakluni presque émacié revêt toujours une robe toute simple et un turban sans fioritures, ce qui lui donne l'air d'un pauvre voyageur (il part en effet souvent sur les routes). Malgré cela, c'est un puissant magicien, allié à des génies et à des élémentaux nobles. Il cherche d'abord et avant tout à assurer la pérennité de la culture et de la société bakluni. Il est plus amplement détaillé dans l'aventure *The Return of the Eight* (#9576, 1998).

### Bigby

Bigby est un homme mince et brun aux traits sévères et aux yeux noisette, qui porte habituellement une robe grise. Il est âgé de 57 ans et on le connaît pour sa prudence, sa nervosité, sa propension à se taire et ses idées puritaines. Bien qu'il soit toujours à chercher la petite bête et à relever les défauts des autres, il est loyal et doté d'un grand sens de l'humour. Il vivait autrefois à Onouailles, mais a dû quitter la ville lorsqu'elle est tombée aux mains de la Fratrie Écarlate. Depuis, il s'est installé à Mitrik, en Véluna.

Il part très rarement à l'aventure, préférant rester dans sa bibliothèque ou son laboratoire. Ce n'est que lorsqu'il entend parler de composantes matérielles particulièrement rares ou d'objets magiques hors du commun qu'il accepte de partir sur les routes. Mais cela ne veut pas dire qu'il vit en ermite; il rend fréquemment visite à ses amis magiciens. Il y a quelques années de cela, il est presque parvenu à tuer Iuz et, depuis, ce dernier lui voue une haine farouche. En 590 AC, Bigby a échappé à une tentative d'assassinat orchestrée par les agents du demi-dieu.

### Drawmij

Bien qu'âgé de 63 ans, Drawmij a l'apparence d'un homme jeune, grand et élancé. Ses cheveux sont blonds et ses yeux bleu nuit; c'est de loin le plus séduisant des membres masculins du Cercle des Huit. D'un naturel secret, il parle peu, même à ses compagnons. C'est l'ennemi juré du mage de la vallée. Il réside sous les flots de la mer d'Azur, à plus de 100 milles marins des côtes. Comme l'on pouvait s'y attendre, c'est un expert en ce qui concerne les objets liés à l'eau (il possède plusieurs bateaux magiques) et l'adaptation des sorts au milieu sous-marin. Il ne se rend à Faucongris que quand il n'a pas le choix.

### Jallarzi Sallavarian

Jallarzi est la seule femme du Cercle des Huit, mais aussi l'un des seuls membres à tendre davantage vers le bien que vers la neutralité. Elle est génératrice d'idées neuves dans un groupe qui, sans elle, serait davantage un club pour célibataires endurcis. Bien qu'elle ait passé le cap de la quarantaine (elle a 42 ans), elle est encore très belle; ses cheveux sont blonds et ses yeux bleu azur. Cela fait neuf ans qu'elle a intégré le Cercle des Huit. Elle apprécie énormément le rôle qu'elle y joue et utilise son influence extérieure chaque fois que cela lui permet d'aider le groupe. Elle habite à Faucongris et accueille parfois du monde chez elle, mais préfère que les réunions se déroulent dans les locaux de la guilde des magiciens. Il lui arrive parfois de se déguiser et de s'infiltrer dans les quartiers les plus mal famés de la ville pour espionner les fauteurs de troubles potentiels. Elle a pour familier un pseudo-dragon femelle baptisé Edwina.

### Nystul

Nystul a l'air du mage distrait par excellence. Grand et dégingandé, il a des traits totalement anodins et des cheveux bruns qui n'ont apparemment jamais vu un peigne depuis 52 ans qu'il est sur Tærre. Pour cacher son physique ingrat, il est devenu expert dans l'art du déguisement et se fait souvent passer pour une jeune elfe, dans l'espoir d'inciter chevaliers et paladins à voler à son secours. Il s'intéresse tout particulièrement aux sorts liés à la lumière et à l'obscurité. Il est également passé maître dans l'utilisation des sorts de défense et de dissimulation, car il considère qu'un magicien qui se retrouve au corps à corps a manifestement fait un mauvais usage de l'arsenal de sorts qu'il avait à sa disposition. Il se rend parfois à Faucongris mais s'implique d'abord et avant tout dans le conflit qui déchire sa terre natale, le duché de Taine. Il recherche toujours de nouveaux livres de sorts et objets magiques.

### Otto

Otto était autrefois prêtre de Boccob, le dieu de la magie, mais, depuis, il est devenu un magicien renommé et un membre éminent du Cercle des Huit. C'est l'un des plus jeunes mages présents (il n'a que 53 ans), mais aussi l'un des plus pittoresques. Il se fait souvent passer pour un marchand riche et jovial, et il est aisé de le reconnaître en raison de son tour de taille imposant et de ses atours folkloriques à l'extrême. C'est un gourmet qui recherche toujours de nouveaux mets et un infatigable mécène. Naturellement doué pour la musique, il ajoute des vocalises à toutes ses formules de sorts, et il est souvent surprenant de le voir faire apparaître *boules de feu* et *tempêtes glaciales* en chantant.

Originaire d'Alnor, il s'est installé à Faucongris après la destruction de son pays. Il est souvent à l'opéra, à la guilde des magiciens ou chez ses collègues du Cercle.

### Théodain Ériason

Théodain, qui a rejoint le Cercle des Huit en 585 AC, est le premier demi-humain à avoir été intégré au groupe. Ce haut elfe élancé a de longs cheveux noirs et argentés, des pommettes hautes et le teint pâle. Il se montre souvent froid et il n'est pas rare qu'on le trouve dédaigneux ou même maléfique mais, en réalité, c'est un fervent défenseur de la stabilité, qui seule permet à son pays natal (la Franche-Terre) de subsister. Théodain est très surprenant, en ce sens qu'il est pleinement capable d'utiliser l'épée courte bien qu'il ne soit "que" magicien. Attaquer directement ses adversaires ne lui pose pas le moindre problème d'ordre moral. Il est décrit en détail dans l'aventure *The Return of the Eight* (#9576, 1998).

### Warnès Mantelastre

Warnès a intégré le Cercle des Huit en 585 AC. C'est un homme d'âge mûr, aux longs cheveux blonds (sauf sur le sommet du crâne, qui est totalement dégarni) et aux yeux bleu clair extrêmement perçants. Il s'intéresse depuis longtemps à la situation politique du cœur de Flannesse, et plus précisément du comté et du duché d'Urnst. Il a joué un rôle important dans la récupération de la *Crosse de Rao*. Il est plus amplement détaillé dans l'aventure *The Return of the Eight* (#9576, 1998).

### Rary le Traître

Rary a au moins 80 ans mais, la dernière fois qu'on l'a aperçu, il était totalement sain de corps et d'esprit. L'âge n'a en rien diminué ses facultés.

Autrefois, Rary de Ket était un membre fiable du Cercle des Huit, connu pour son calme, sa gentillesse et ses talents de médiateur et de pacificateur. Ses talents de sage lui avaient permis d'acquérir une réputation méritée. Il évitait même les sorts de combat, préférant les charmes et autres enchantements pouvant l'aider dans les négociations difficiles.

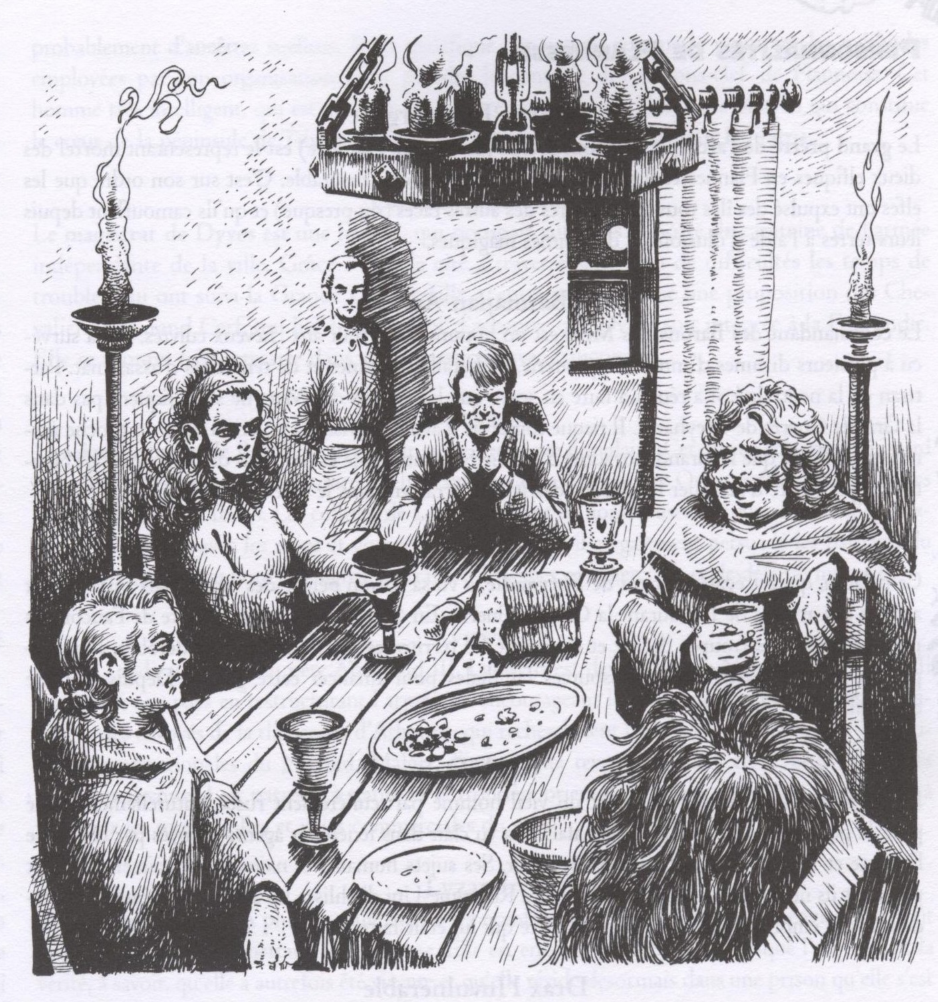
Et puis, un jour, il décida qu'il arriverait plus facilement à ses fins en se tournant vers le mal. En 584 AC, il organisa apparemment un complot visant le Cercle des Huit. Peu avant la signature du Pacte de Faucongris, qui devait mettre un terme à la Grande Guerre de Greyhawk, Rary tenta de détruire le lieu où l'accord devait être entériné. Deux membres du Cercle, Otiluke et Tenser, furent tués dans la bataille magique qui s'ensuivit (et leurs dépouilles furent totalement détruites, afin qu'il ne soit pas possible de les ressusciter). Dans le même temps, d'autres conspirateurs dirigés par sire Robilar envahirent les domiciles de Tenser et d'Otiluke, détruisant tous les clones des deux mages.

Tous ceux qui connaissaient Rary furent stupéfaits par la perfidie dont il venait de faire preuve. Rary et Robilar ne s'attardèrent pas sur le lieu de leur crime et allèrent s'installer dans le Désert Étincelant.

### Tenser

Tenser faisait autrefois partie du Cercle des Huit et tout le monde l'associe encore au groupe, bien qu'il s'en soit désormais séparé.

Avant sa mort en 584 AC, l'archimage était le plus grand défenseur de la loi et du bien au sein du Cercle, et il était souvent en désaccord avec ceux qui cherchaient à préserver l'équilibre. Après que le Cercle des Huit eut été brièvement annihilé par Vecna, tous ses membres se sont fabriqués de nombreux *clones* et en gardent toujours un ou plusieurs actifs à tout moment. Malgré cela, suite à la bataille qui s'acheva par la mort d'Otiluke et de Tenser, tous les clones des deux mages furent détruits par les sbires du meurtrier, Rary de Ket. Un *clone* de Tenser fut finalement retrouvé dans un lieu secret. Quand, en 585 AC, l'archimage est revenu à son château qui se dresse sur la berge du Nyr Dyv, il a décidé de quitter le Cercle des Huit et de se lancer dans une campagne visant à promouvoir la loyauté et la bonté en Flannesse.



### Otiluke et les autres membres d'antan

Otiluke intégra le Cercle des Huit en 576 AC, pour remplacer un Leomund vieillissant qui avait décidé de faire autre chose. Tout comme Tenser, Otiluke fut tué par Rary le Traître en 584 AC, mais il parvint tout de même à blesser son meurtrier. Il semble totalement irrécupérable. Il était président de la Société des Mages et de l'oligarchie dirigeante de Faucongris, et son appartenance au Cercle des Huit n'était connue que des autres membres.

Leomund était un homme intelligent doté d'un grand sens pratique, à qui l'on doit de nombreux sorts de protection contre les éléments utilisés par les aventuriers de tout Flannesse. Personne n'a jamais su où il résidait, même si l'on pense généralement qu'il aurait vécu pour un temps en Médégie. Cela fait plusieurs années que l'on n'entend plus parler de lui.

En 581 AC, Jallarzi Sallavarian a pris la place de Bucknard, qui avait disparu deux ans plus tôt, alors qu'il explorait un demi-plan inconnu. On ignore ce qu'il est advenu de lui. Bucknard était encore jeune quand il a disparu, mais on disait déjà qu'il était archimage, et les cours royales de la Kéolande au Nyrond le connaissaient bien.







## Personnalités de Flannesse

### Anfaren Frondargent

Le **grand prêtre de l'archipel des Tournevent (les îles de Lendore)** est le représentant mortel des dieux elfiques en Flannesse. Il possède un pouvoir incommensurable. C'est sur son ordre que les elfes ont expulsé des îles tous les membres des autres races (ou presque) et qu'ils camouflent depuis leurs terres à l'aide d'illusions et de brumes magiques.

### Basmajian Arras

Le **commandant des Barons des Mers** est un homme d'âge mûr aux cheveux cuivrés, qui a survécu à plusieurs dizaines d'années de piraterie, de batailles marines et de tentatives d'assassinat. Partisan de la neutralité, il a réussi à faire en sorte que les Barons des Mers ne s'impliquent pas dans la Grande Guerre de Greyhawk. Il risque toutefois d'avoir à réviser sa position dans un proche avenir, car la flotte que le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale est en train de bâtir pourrait bientôt lui permettre d'attaquer les Barons des Mers. Arras vit dans le luxe et l'opulence.

### Belvor IV

Ce paladin, qui est également **roi de Furyondie**, a vu sa nation perdre des terres mais survivre aux assauts des armées de Iuz durant la Grande Guerre. En 586 AC, il a violé le Pacte de Faucongris pour repousser les troupes de Iuz et reprendre les territoires qui lui avaient été dérobés. Il a dilapidé la majeure partie de ses ressources familiales pour financer cette guerre. Depuis, il tente d'équilibrer ses finances.

### Cobb Darg

Le **seigneur maire de Citadelle** est un vieil homme particulièrement rusé. Naturellement doué pour la politique et les intrigues de palais, il a vu clair dans le jeu des agents envoyés par la Fratrie Écarlate et les a tous fait chasser ou exécuter. Ses sujets humains et nains le connaissent tous, et pourtant ils ne savent presque rien de lui. Le Royaume-Uni d'Ahlissa lui a proposé d'intégrer Citadelle à son empire, mais il a repoussé l'offre qui lui était faite.

### Drax l'Invulnérable

Le **seigneur protecteur de Rel Astra** était autrefois un noble magicien opposé à Ivid V. Bien que maléfique, Drax était un maire populaire et compétent ; il savait gérer les finances de la ville et l'aider à conserver son statut de port commercial majeur. Pendant la Grande Guerre, Rel Astra fut attaquée par les troupes d'Ivid et Drax abattu puis transformé en mort-vivant par le roi. Il n'a pas encore répondu officiellement à l'offre qui lui était faite d'intégrer le Royaume-Uni d'Ahlissa, mais il serait surprenant qu'il accepte.

### Éclavdra

On murmure le nom d'Éclavdra avec crainte partout où l'on évoque les méfaits des elfes noirs. Cette grande prêtresse de **Lolth**, la déesse des araignées, est pourtant l'un des plus grands diplomates drows. Elle joue un rôle important dans une bonne douzaine de plans conçus par sa déesse, et qui tous ont pour but ultime la conquête de Flannesse et l'asservissement des races de la surface. Elle réside dans une immense cité drow bâtie dans une caverne située sous les Fournaises de l'Enfer. À l'heure actuelle, elle surveille étroitement Iuz, mais on ignore dans quel but.

### Grenell

Lorsque la Province Septentrionale est devenue le **Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale**, son ancien herzog s'est autoproclamé roi suprême. Grand prêtre du dieu maléfique Hextor, Grenell n'accorde aucune prix à la vie humaine. C'est un politicien exceptionnel, qui est parvenu à échapper à la Grande Guerre et à l'effondrement du Grand Royaume sans se faire capturer, tuer ou transformer en mort-vivant.

### Hazen

Le **grand chanoine de Véluna** est un prêtre de Rao, le dieu de la raison, doté d'un arsenal de sorts particulièrement impressionnant. Il dirige l'un des plus puissants royaumes de Flannesse. En 586 AC, il a œuvré de concert avec d'autres prêtres moins puissants et l'archimage Bigby pour chasser la plupart des fiélons du sous-continent à l'aide de la *Crosse de Rao*. Il a également soutenu l'assaut que la Furyondie a mené contre les terres de Iuz. Il cherche à rétablir l'équilibre en Flannesse.

### Hazendel

Le **roi de Solandie** est un elfe gris aux talents multiples. Magicien, prêtre et guerrier, c'est un politicien emprunt d'une grande sagesse, qui sait écouter les elfes, gnomes et humains peuplant son royaume isolé. Ses pires ennemis sont la Fratrie Écarlate (qui a déjà tenté, mais sans succès, de le renverser en fomentant des troubles dans le pays) et le Royaume-Uni d'Ahlissa (qui souhaite incorporer la Solandie à son empire naissant).

### Iuz l'Ancien

Le rejeton de la nécromancienne Iggwilv et du démon Graz'zt a pris le contrôle d'un petit royaume des **Collines Hurlantes** voici un peu plus d'un siècle. Par la suite, il a élargi ses frontières lors d'une campagne qui est restée célèbre pour les massacres perpétrés par ses soldats. Défait par une alliance de magiciens (incluant l'Archimage Fou Zagig et, peut-être, un avatar de Saint Cuthbert), il resta emprisonné pendant soixante-cinq ans sous le château de Faucongris. En 570 AC, il fut libéré par sire Robilar, son homme d'armes Quij (un orque) et Riggby, patriarche de Boccob. Les archimages Bigby et Tenser arrivèrent aussitôt sur les lieux pour tuer le démon mais, au cours son incarcération, ce dernier avait muté pour se transformer en demi-dieu, et il parvint à leur échapper. Il rêve de détruire la ville franche de Faucongris et les impertinents qui ont failli le tuer durant son évasion.

### Ivid V l'Immortel

Ancienne capitale du Grand Royaume, **Rauxès** était une ville étouffée par la folie paranoïaque de son roi suprême mort-vivant, Ivid V. Ce dernier, dont on disait qu'il trafiquait avec les fiélons et d'autres monstres pour étendre son

royaume moribond, aurait été tué par ses nobles, puis ramené à la "vie" par des prêtres maléfiques. Il serait mille fois plus puissant qu'auparavant, mais rien ne permet d'affirmer qu'il existe toujours. En effet, personne ne peut approcher Rauxès et l'étrange magie qui la protège.

### Jaran Kriméæh

Jaran Kriméæh faisait autrefois partie de la maison des Naélax, l'une des plus importantes familles du Grand Royaume. Il a bénéficié de l'enseignement des meilleurs professeurs qui soient en matière de magie. Bien vite, il s'avéra très fier de ses dons et, après s'être demandé pourquoi son cousin, dont la magie était pourtant inférieure à la sienne, se retrouvait à la tête du Grand Royaume à sa place, il tenta un coup d'État. Mais l'opération se solda par un échec et il fut banni, avec pour ordre de ne jamais révéler ses origines. Certains ont toutefois deviné son secret.

La paranoïa de Kriméæh l'a conduit à s'installer dans la combe que tout le monde connaît désormais sous le nom de **Vallée du Mage.** Il est prêt à tout pour apprendre de nouveaux sorts et a bien l'intention de parvenir à vaincre la mort, mais refuse de se transformer en liche. Plus personne ne l'a vu depuis quelque temps, et l'on s'accorde généralement pour dire qu'il a dû partir chercher de nouvelles sources de magie, peut-être sur d'autres plans. Mais ce qui est sûr, c'est qu'avec ou sans lui, la vallée reste toujours aussi dangereuse.

### Kimbertos Skotti

Le **roi de Kéolande** est un rôdeur des bois qui a personnellement mené plusieurs expéditions contre les géants et humanoïdes vivant sur ses terres et à proximité. La vénérable Kéolande reste encore riche, bien qu'elle ait souffert pendant la Grande Guerre et qu'elle ait plus encore vidé ses coffres en soutenant les tentatives faites pour récupérer le Stérich. Le vieux Skotti s'en veut de ne pas avoir réagi plus rapidement lors de la Grande Guerre. Il est désormais obligé d'écouter des régents auxquels il se considère supérieur, mais il serre les dents et attend son heure. Sa plus grosse inquiétude du moment est la Fratrie Écarlate.

### Koreth Zan, Père de l'Obédience

On ne sait que peu de choses sur le dirigeant de la **Fratrie Écarlate,** si ce n'est qu'il descend probablement d'ancêtres suellois. Il est maléfique par nature, comme le montrent les méthodes employées par son organisation pour prendre le contrôle des nations-clef de Flannesse. Cet homme très intelligent, qui est peut-être grand prêtre, réside sur l'immense plateau qui constitue le cœur de la péninsule de Tilvanot. On ignore les plans qu'il ourdit pour la Fratrie.

### Larissa Chasseresse

Le **magistrat de Dyves** est une femme, qui occupait autrefois le poste de capitaine de l'armée indépendante de la ville. Grâce à elle, la cité a traversé sans trop de difficultés les temps de troubles qui ont suivi la Grande Guerre. Elle a, entre autres, refusé une proposition des Chevaliers du Grand Cerf, qui lui demandaient d'accepter que Dyves soit intégrée à la Furyondie. Elle se montre très agressive dans ses discussions avec Faucongris.

### Lexnol

Le **seigneur baron de Ratik** est un rôdeur aussi direct que populaire. Cet ancien éclaireur et pistard a combattu des années durant contre les humanoïdes de la Marche aux Ossements qui menaient des incursions dans ses terres. Les collines de Lexnol abritent de nombreuses ressources naturelles. Lexnol s'entend bien avec les nains et gnomes de la région, et il a également persuadé les Barbares du Givre (vivant plus au nord) de signer un traité d'échanges commerciaux et de défense mutuelle.

### Lynwerd

Suite à l'abdication de son père Archibald III, Lynwerd est devenu roi du **Nyrond** en 586 AC. Il a renforcé son pays en restructurant l'armée, en encourageant les naissances et en refusant les exigences des envoyés de la théocratie d'Arbone, qui recherchaient l'annexion pure et simple des provinces septentrionales du Nyrond. Malgré d'importants revers financiers et de gros problèmes familiaux, Lynwerd est parvenu à stabiliser la frontière orientale du pays, mais aussi à réparer et à renforcer les routes, villes et voies commerciales du pays.

### Lyzandred

Cette **liche maléfique** a plus de mille ans et les nombreuses légendes qui l'accompagnent en font l'équivalent du Père Fouettard en Flannesse. Elle est encore plus terrifiante lorsque l'on connaît la vérité, à savoir, qu'elle a autrefois été vivante et qu'elle réside désormais dans une prison qu'elle s'est elle-même créée dans les monts Abbor-Alz.

Sa tombe est réputée pour être l'un des complexes les plus dangereux de tout le sous-continent. Même les aventuriers les plus expérimentés qui soient refusent souvent de s'y frotter.

### Obmi

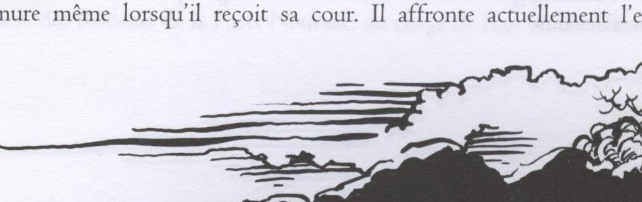
Assassin sociopathe et guerrier hors pair, Obmi est un nain à barbe noire armé d'un marteau de lancer magique. Il tue ses prisonniers à la moindre incartade, rit en présence de carnages et se livre à des pratiques plus repoussantes les unes que les autres. On prétend que ses blessures se soignent toutes seules en quelques minutes, et même qu'il serait capable de revenir d'entre les morts sans assistance. Aux dernières nouvelles, il était au service de **Iuz l'Ancien.**

### Ogon Tillit

Le **prélat suprême d'Arbonne** est un homme sévère dénué d'humour. Malgré son titre de Vénérateur Miséricordieux, ce grand prêtre de Pholtus ignore le sens du mot "pitié". Il considère que tous ceux qui ne font pas partie de sa théocratie sont des hérétiques dégénérés ou des bons à rien d'athées. Son armée est très puissante. Il y a quelques années, elle a partiellement envahi le duché de Taine et continue d'y faire la guerre.

### Olinstaad Corond

Le **prince d'Ulek** est un nain des collines qui ne connaît pas la peur et que précède sa réputation de tueur d'orques et d'éclaireur. Vieux mais encore vert (il a une longue barbe blanche), il porte l'armure même lorsqu'il reçoit sa cour. Il affronte actuellement l'empire orque du





Pomarj, dans l'espoir de récupérer un jour les terres qu'Ulek a perdues lors de la Grande Guerre de Greyhawk.

## Philidor, le Sorcier Bleu

Philidor est une véritable énigme. Ce magicien extrêmement puissant a fait son apparition à la fin de la Grande Guerre. Quel que soit l'aspect qu'il revêt, son épiderme, ses cheveux, ses yeux et ses habits ont toujours une couleur bleue. On l'a aperçu en diverses régions de Flannesse, et plus particulièrement dans la forêt de Vesve et à Faucongris, encore qu'on ne l'y ait plus vu depuis quelques années.

## Prince Viveflamme

Melf, prince Viveflamme, est un cousin de la reine de Célène, Yolande. C'est un elfe très intelligent et au savoir immense. Guerrier/magicien comme sa cousine, il a davantage conscience des périls auxquels Flannesse doit faire face, ce qui l'a incité à fonder les Chevaliers de Luna, qui cherchent à rapprocher Célène du reste du monde. Il connaît nombre de chefs d'État et de magiciens et lutte sans cesse contre les forces du mal. Il vit actuellement en exil et réside parfois à Faucongris.

## Sevvord Barberousse

Le sinistre et sanguinaire **maître de Roquefief** est peut-être le plus grand chef de guerre de Flannesse. Sauvage et impitoyable, il a envahi puis pillé le duché de Taine, mais doit maintenant lutter contre Iuz et la théocratie d'Arbonne afin de conserver ce nouveau territoire. Dans le même temps, Roquefief est attaqué par les Barbares du Givre, des Neiges et des Glaces.

## Sire Robilar

Ce guerrier, fort mais instable, est un traître et un menteur. C'est lui qui a libéré Zuggtmoy, démon et reine des fongus. Plus tard, il a également fait partie de la bande d'aventuriers qui avaient décidé de faire sortir Iuz de sa prison souterraine pour le détruire. Mais Iuz est parvenu à s'échapper, et il est tout à fait possible que Robilar n'ait pas cherché à le tuer, mais plutôt à le réduire en esclavage ou à s'allier avec lui. Ayant failli perdre la vie dans le combat, Iuz s'est depuis juré de prendre sa revanche sur Robilar.

Robilar a servi de complice à **Rary** lorsque ce dernier a tué Tenser et Otiluke en 584 AC. Il le sert toujours et utilise fréquemment de nombreux objets et armes magiques, dont un cheval artificiel en argent massif.

## Turrosh Mak

Autoproclamé **despote du Pomarj**, ce demi-orque est un guerrier d'exception qui a conquis son poste actuel par la force. Après avoir uni de nombreuses tribus humanoïdes, il s'est emparé de la Côte Sauvage et de la principauté d'Ulek, mais ne peut aller plus loin, de peur que les rivalités intestines qui déchirent son armée ne provoquent sa perte.

## Xæne le Maudit

Avant la Grande Guerre de Greyhawk, Xæne était le magicien d'**Ivid V**, mais ce dernier a finalement décidé de le remplacer. Xæne s'est alors caché et a décidé d'étudier la nécromancie, mais un artefact maléfique mal utilisé l'a transformé en liche à deux têtes à la puissance démoniaque. On prétend qu'il aurait aidé le roi suprême à sombrer dans la folie. Il aurait apparemment été détruit.

## Xavener Ier

Le premier roi suprême du Royaume-Uni d'Ahlissa est le dirigeant de la maison Darmen, qui bénéficie presque d'une situation de monopole sur les activités commerciales du pays. C'est cette maisonnée qui fonda la guilde royale des marchands d'Ærdie, dans le seul but de défendre ses intérêts, et la guilde ne cesse aujourd'hui d'alimenter la trésorerie de Xavener. On ne sait presque rien du monarque, si ce n'est ce que racontent les membres de son entourage. Les ennemis intérieurs de ce chef extrêmement charismatique ne survivent jamais bien longtemps et il est indéniable qu'il terrifie certains de ses assistants.

## Yolande

À l'heure actuelle, la **reine de Célène** n'est plus très populaire auprès de ses sujets elfes. Elle a en effet décidé d'appliquer les recommandations de ses conseillers en écartant Célène des affaires de Flannesse. Depuis, nombre de ses sujets se sont retournés contre elle en secret. Yolande est une elfe grise très âgée. C'est une guerrière compétente et une grande magicienne à la sagesse malheureusement très limitée.



Il existe bien évidemment de nombreux autres personnages importants dans le monde de Greyhawk, mais leurs plans actuels ne sont connus de personne. Certains sont sans doute morts, d'autres ont peut-être fui en direction d'autres mondes ou plans, mais un ou plusieurs d'entre eux reviendront sans doute un jour en Flannesse.

Le demi-dieu **Zagyg** était autrefois un magicien humain du nom de Zagig Yragerne (l'Archimage Fou) qui a dirigé la ville de Faucongris pendant de nombreuses décennies. On lui doit le château du même nom, aujourd'hui en ruine, qui se dressait non loin de la cité. Zagyg était doté d'un sens de l'humour pour le moins particulier, comme peuvent le certifier tous ceux qui ont osé explorer le château de Faucongris (et qui en sont revenus en pleine possession de leurs moyens mentaux). Il a joué un rôle dans la capture de Iuz, il y a de longues années de cela.

Tout au long de sa carrière, Zagyg a eu pour alliés des aventuriers qui sont eux aussi devenus célèbres. Ils se considèrent toujours comme ses amis, mais aucun n'a la moindre idée de l'endroit où il peut bien se trouver. **Heward**, inventeur du fameux *Orgue Mystique* qui produit un effet magique différent à chaque note, est un barde et magicien à la retraite qui a visité nombre de mondes autres que la Tærre. **Keoghtom** est un héros insouciant qui aime explorer les Plans Extérieurs et tourmenter les seigneurs maléfiques qui y résident. **Murlynd** est peut-être le plus surprenant de tous, car c'est un guerrier saint et un magicien qui mêle magie et technologie pour venir à bout de ses adversaires (il s'habille en cow-boy et utilise même des armes à feu). Ces légendes vivantes ne sont plus que rarement aperçues en Flannesse. Récemment, Keoghtom et Murlynd ont été élevés au

statut de héros divins ; ils ont désormais des clercs qui les vénèrent.

**Vecna** est aussi connu que Zagyg, mais personne ne prononce jamais son nom, de peur de l'appeler. Vecna, qui était autrefois le plus grand magicien mort-vivant du multivers, fut détruit en pleine gloire par son lieutenant, Kas. Seuls sa *Main* et son *Oeil* survécurent au combat, et tous deux possèdent des pouvoirs terrifiants pouvant corrompre même l'âme la plus pure. Vecna a essayé de revenir et de conquérir la Tærre juste avant la Grande Guerre, et il a bien failli parvenir à ses fins. Avant qu'il soit vaincu, un de ses serviteurs portant l'*Œil* et la *Main* a brièvement réussi à tuer le Cercle des Huit au grand complet. Un culte est toujours consacré à Vecna et ses fidèles tentent encore de le faire revenir.

Parmi les autres personnalités tristement célèbres du monde de Greyhawk, on note **Iggwilv**, la sorcière-nécromancienne qui a enfanté Iuz, **Zuggtmoy**, une puissante fiélonne connue sous le nom de reine des fongus, qui a déjà essayé de conquérir Flannesse, **Tharizdun**, un dieu "mort" dont on prétend parfois que le réveil signifierait la destruction du monde, **Acérérak**, la demiliche dont la "tombe des horreurs" a provoqué la mort de centaines d'aventuriers, **Kéraptis**, un mage maléfique dont le repaire creusé dans la roche du pic du Panache Blanc recèle de puissants artefacts… et le plus gros crabe du multivers, **Falcon**, monstre reptilien qui a essayé d'envahir la ville de Faucongris en remontant par les égouts et qui serait aujourd'hui décédé, et enfin les **Seigneurs des Chaînes**, maîtres du crime organisé qui contrôlaient autrefois le Pomarj et la Côte Sauvage, et qui pourraient bien un jour faire leur grand retour.

## Ordres de chevalerie et autres organisations célèbres

Pour de plus amples renseignements concernant la manière de jouer les membres des ordres de chevalerie, référez-vous aux profils de personnage proposés de la page 55 à la page 58.

### Chevaliers de Luna

Cet ordre secret fut fondé à Célène par des guerriers et jeteurs de sorts qui n'étaient pas d'accord avec la neutralité affichée par la reine Yolande lors de la Grande Guerre de Greyhawk. Ses membres tentent de faire en sorte que Célène soutienne les elfes de Véluna et du duché d'Ulek, qui se retrouvent opposés aux forces du mal. L'ordre est dirigé par son fondateur, Melf Viveflamme, un puissant guerrier-magicien qui n'est autre que le cousin de Yolande.

### Chevaliers du Saint Pavois

Avant que la Pavoisie tombe sous les hordes de Iuz, son armée s'articulait autour des Chevaliers du Pavois (ou du Saint Pavois, pour reprendre leur nom officiel). Depuis que le pays a été conquis et le chef de l'ordre, sire Holmer, capturé, les chevaliers restants sont partis en exil sous la direction de dame Katarina, cousine de sire Holmer et paladine d'Héronéus. Depuis la fin de la Grande Guerre, les fiers chevaliers sont parvenus à reprendre Crêtemur et l'île aux Scrags au cours de la Grande Croisade du Nord.

### Chevaliers de la Garde

Avant le début de la Grande Guerre, de grands soldats originaires de Kéolande, de la Grande Marche, de Bissel et de Geoff s'unirent et prêtèrent serment de défendre leurs quatre nations contre toute invasion bakluni. Ils construisirent des châteaux le long de la frontière kettite, mais la plupart de ces places-fortes furent contournées par l'envahisseur lorsque Ket attaqua Bissel. Quand le Geoff fut envahi par une armée de géants, la Kéolande et la Grande Marche restèrent les deux pays dans lesquels l'ordre était actif. Depuis, il est revenu en Geoff et s'est même installé en Stérich.

### Ordre du Grand Cerf

Avant la Grande Guerre, cet ordre était divisé en trois autres, plus petits : les Chevaliers de Furyondie, ceux de Véluna et ceux de la Grande Forêt. Ces trois groupes ont subi de lourdes pertes durant le conflit, surtout les Chevaliers de Furyondie. À l'heure actuelle, les Chevaliers de la Grande Forêt affrontent les armées de Iuz dans la forêt de Vesve. Les trois ordres haïssent Iuz et n'accordent pas la moindre confiance à la Pérennelande.

### Rôdeurs de la Forêt Noueuse

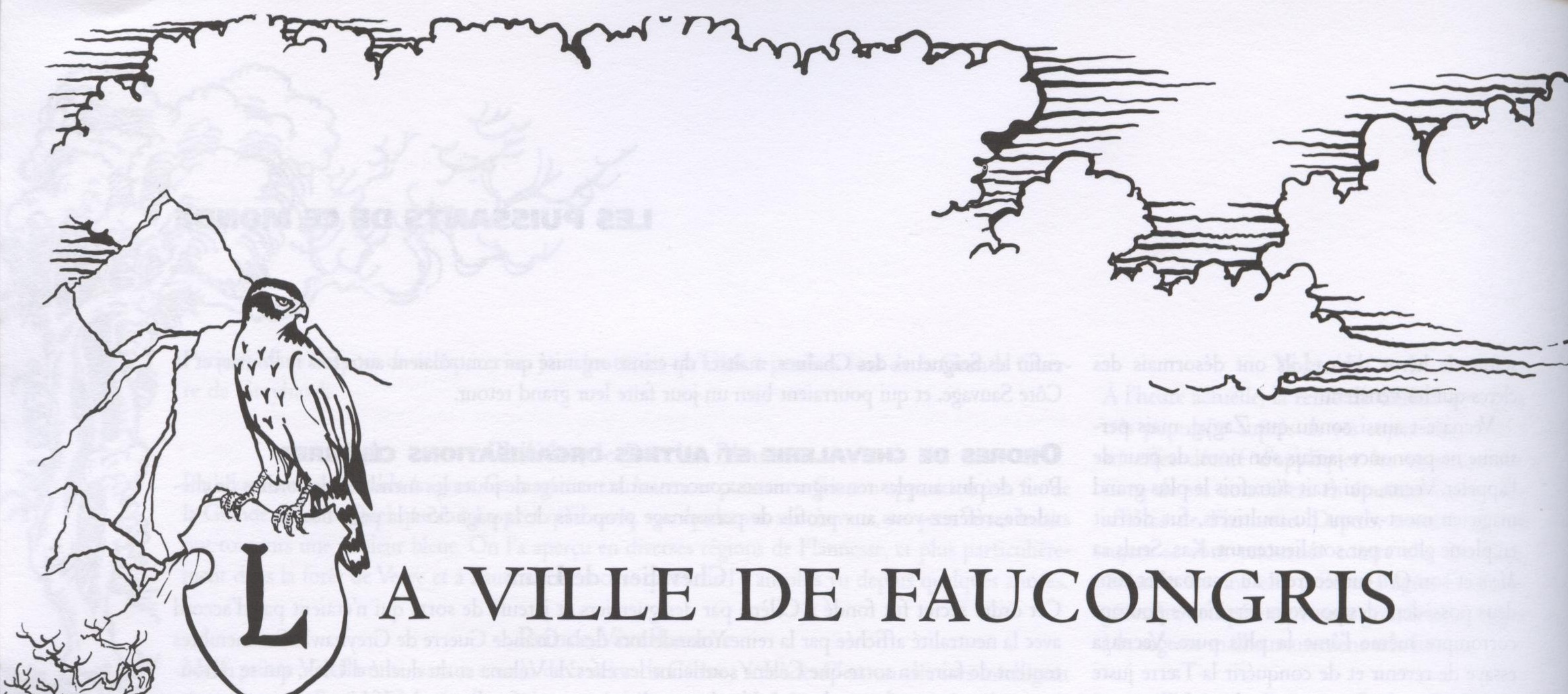
Ce groupe s'est fixé trois objectifs principaux : protéger la forêt qu'il a sous sa garde, aider les gens bons dans le besoin et vénérer une divinité d'alignement bon (le plus souvent, Ehlonna). Il ne se mêle ni de politique ni des querelles territoriales. Il aide ceux qui sont perdus, blessés ou persécutés au sein des bois, mais défend en priorité les intérêts de la forêt.

Pour de plus amples renseignements sur les Rôdeurs de la Noueuse, voir le profil de personnage qui leur est consacré page 54.

### Confrérie de la Torche

Ce petit groupe est déjà très célèbre. Il a pour vocation d'éliminer Iuz, ses agents et la menace qu'il représente. Plusieurs membres de la confrérie ont péri durant la Grande Guerre. Depuis, les inflexibles survivants attaquent Iuz chaque fois qu'ils le peuvent, sans jamais penser aux risques. Ils se joignent avec plaisir aux expéditions visant à récupérer des objets magiques maléfiques ou à tuer les serviteurs du demi-dieu et ne ménagent pas leurs efforts pour précipiter la fin de ce dernier. Les membres de la confrérie ont de nombreux amis et il est possible d'apprendre où ils se trouvent par l'intermédiaire des Rôdeurs de la Forêt Noueuse, du clergé de Rao ou des Chevaliers de Luna.





# LA VILLE DE FAUCONGRIS

De toutes les villes de l'Œrik oriental, Faucongris est de loin la plus imposante. Connue à des centaines de lieues à la ronde pour ses merveilles architecturales, ses visiteurs venus de très loin, ses personnalités tristement célèbres, ses quartiers touristiques et autres opportunités d'aventures, elle peut s'enorgueillir d'avoir des rues propres et un taux de criminalité relativement faible.

Même si elle n'a pas directement souffert de la Grande Guerre de Greyhawk, Faucongris en subit tout de même les répercussions. L'afflux de réfugiés constitue la priorité du moment. On ne cesse de construire de nouveaux bâtiments et nombre de gens se sont installés à l'extérieur des murs de la cité. Cette dernière connaît quelques soucis d'approvisionnement et certains produits sont parfois absents des étals du marché (fort heureusement, cela n'est que temporaire). La criminalité a menacé d'échapper à tout contrôle mais, grâce aux nouveaux gardes engagés par le gouverneur de police et à l'aide apportée par la guilde des magiciens, l'université des arts magiques et certains temples, le taux de criminalité local reste bas (du moins pour ce qui concerne les crimes violents).

Comme la plupart des grandes agglomérations, la ville franche est le lieu rêvé si l'on souhaite se faire oublier pendant quelques mois. Les endroits où trouver de l'aide ou un toit ne manquent pas et l'accroissement massif de la population fait qu'il est d'autant plus difficile de retrouver quelqu'un qui ne tient pas à l'être. Un personnage très prudent peut vivre dans l'anonymat le plus complet plusieurs années durant, surtout s'il est capable de se déguiser.

Pour tous ceux qui n'ont jamais eu l'occasion de visiter Faucongris (et pour ceux qui en sont partis depuis longtemps), en voici une description rapide (valable pour l'an 591 AC). Une carte est proposée pages 32-33. La cité sera décrite plus en détail dans d'autres suppléments.

Faucongris est une ville fortifiée de forme ovale qui se dresse sur la berge orientale de la Sélitane. Au nord se trouvent les Cairannes et la Baie Centrale du Nyr Dyv. Au sud s'étend la plaine de Faucongris. Au sud-ouest, de l'autre côté du fleuve, commence la Forêt Noueuse, tandis que le marais des Brumes s'étale non loin au sud-est. Au bout de sa course, la Sélitane se jette dans la baie des Moutons. La ville est entourée de terres arables, agrémentées de quelques bois et bosquets en direction du nord. Le climat est tempéré : les étés sont longs et chauds, les printemps et automnes pluvieux, et les hivers froids, même si les températures tombent rarement en dessous de zéro et s'il est rare que l'on ait plus de quelques centimètres de neige dans les champs.

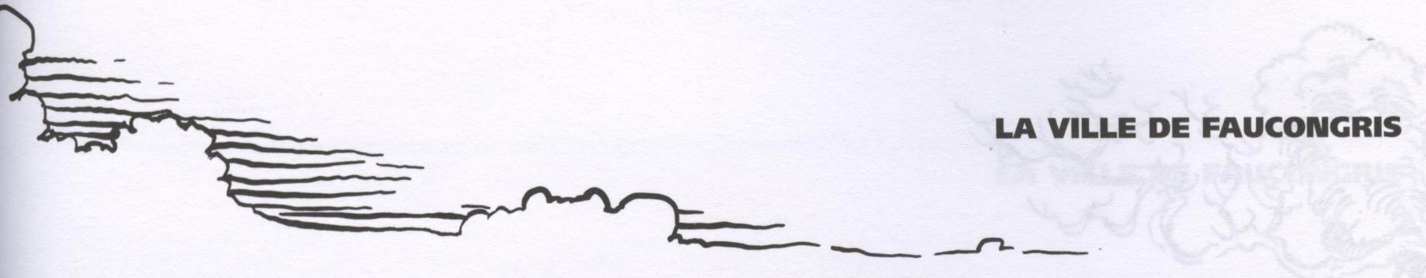
L'intégralité de la ville n'est pas comprise à l'intérieur de ses murs. Les quais, situés à l'extérieur du mur occidental, permettent de transporter passagers et cargaisons le long de la Sélitane. Le **Bouge**, bidonville situé au nord de la ville, a toujours existé, mais l'afflux de réfugiés l'a fait doubler en quelques années. Certains de ces logements soi-disant temporaires pour les pauvres et indigents se dressent désormais de l'autre côté du fleuve, les Rhéniens proposant leurs barges à qui souhaite traverser (en échange de monnaie sonnante et trébuchante). Plusieurs de leurs embarcations sont amarrées au nord de la ville.

C'est juste à l'extérieur du mur sud-est que se trouve le **manoir de sire Justechar**. Cela fait plusieurs générations que sa famille cultive les terres avoisinantes et construit des chariots pour les vendre à Faucongris. Les dernières années ont été particulièrement profitables pour les Justechar, mais leur fortune n'a en rien augmenté car ils aident énormément les réfugiés et la cité depuis la fin de la Grande Guerre.

Au sud du manoir se dresse un très vieux monument, le **RondePierre**. Ces pierres dressées ont indiscutablement été érigées par des druides voici plusieurs siècles, mais on ignore dans quel but. D'autres cercles similaires sont éparpillés dans tout le continent, mais celui-ci serait le plus vieux de tous. Les druides passant à proximité s'y arrêtent généralement pour prier.

Sept portes permettent l'accès à Faucongris. La nuit, la plupart sont fermées. Quiconque désire entrer en ville doit d'abord signer le registre prévu à cet effet.

Faucongris est scindée en trois grandes parties par deux murs allant d'est en ouest. La partie nord comprend le **haut-quartier** (ou **quartier des terrasses**) et le **quartier des jardins**. C'est là qu'habitent la plupart des gens fortunés. On y trouve également des temples consacrés à Saint Cuthbert, Pélor et Zilkus, une maison de jeu, l'opéra municipal, la maison du maire, la guilde des magiciens, le haut-marché (ou grand bazar) et la Grande Citadelle, où réside la garde de Faucongris.



La section centrale regroupe le **quartier du fleuve** (plutôt miteux, beaucoup d'auberges, tavernes et entrepôts), **clercville** (hôtel de la monnaie, Université Grise et autres écoles), le **quartier des artisans** (paisible, artisans et guildes) et le **quartier des étrangers.** Historiquement, ce dernier était réservé aux gens qui n'avaient pas le statut de citoyen mais qui souhaitaient vivre à Faucongris. Après sept années consécutives de résidence, ils pouvaient faire une demande de naturalisation, puis acheter un logement en ville. La loi est désormais moins stricte à ce sujet, en raison de l'afflux de réfugiés que la cité a connu au cours des dernières années, mais l'**oligarchie** (groupe de douze à seize conseillers que dirige actuellement le maire, Nérof Gasgal) a bien l'intention de revenir au droit d'antan en matière de citoyenneté dès que la situation le permettra.

La partie sud de Faucongris, que l'on connaît également sous le nom de Vieille Ville (les deux autres sections constituant la Ville Nouvelle), réunit les quartiers les plus pauvres et les plus dangereux. Divisée entre le **bas-quartier** et le **quartier des voleurs,** elle accueille les individus les plus pittoresques de la cité, mais rares sont ceux qui, ayant le choix, décideraient d'élever leurs enfants en ce lieu. Le secteur central, appelé **quartier du Grand Feu** (du nom du sinistre qui le détruisit voici bien longtemps), a été totalement déblayé et reconstruit au cours des cinq dernières années. Il ne reste plus la moindre zone constructible à l'intérieur de la Vieille Ville, sauf en bordure des murailles. En effet, par édit municipal, il est interdit de construire un bâtiment accolé au mur extérieur, ce afin d'éviter que des traîtres percent les défenses de Faucongris en creusant un trou depuis l'intérieur de leur demeure. Quiconque cherche l'aventure ou les ennuis est assuré de les trouver dans le quartier.

L'artère principale de Faucongris se nomme **Procession.** Elle commence à la Porte Sud, remonte la Vieille Ville puis traverse la Porte Noire, le quartier du fleuve et celui des artisans, le marché bas (ou petit bazar), le quartier des étrangers, clercville, la Porte des Jardins, le quartier des jardins et enfin le haut-quartier, avant d'aboutir à la Grande Citadelle. Remonter la Procession constitue le meilleur moyen de découvrir la cité. Bien que toujours encombrée, l'avenue est suffisamment bien entretenue pour ne pas se détériorer, même par mauvais temps.

## Quelques bâtiments municipaux

**La Grande Citadelle** (haut-quartier) : Cette forteresse qui se dresse au nord-est de la ville accueille les bâtiments administratifs de la garde et de la milice, mais aussi la prison municipale, l'arsenal et la chambre forte, dont on dit qu'elle renferme des richesses inestimables (elle est toujours bien gardée). Il est extrêmement difficile de pénétrer à l'intérieur de la citadelle : ses portes ne s'ouvrent qu'à heure fixe, sauf en cas d'urgence, et il faut une autorisation pour obtenir le droit d'entrer.

La forteresse n'a pas eu à défendre Faucongris au cours des derniers siècles, mais nul ne doute qu'elle soit en mesure de repousser un assaut majeur, même aérien ou magique.

**La guilde des magiciens** (haut-quartier) : Dans une ville accueillant de très nombreux mages, la guilde qui les aide possède un pouvoir incommensurable. Les aventuriers cherchant à contacter les membres du Cercle des Huit ou d'autres magiciens ont tout intérêt à se rendre à la guilde, qui est sans doute en mesure de les renseigner. Les PJ mages désireux de montrer leurs bonnes manières devraient se présenter dès leur arrivée en ville.

**Le palais du maire** (haut-quartier) : Bien qu'il ne soit pas digne d'un roi, le palais du maire est l'une des plus belles résidences de la ville. Il accueille également les services administratifs, le bureau du maire et les salles de réunion. Le personnage qui souhaite parler à l'un des fonctionnaires de Faucongris doit s'y rendre.

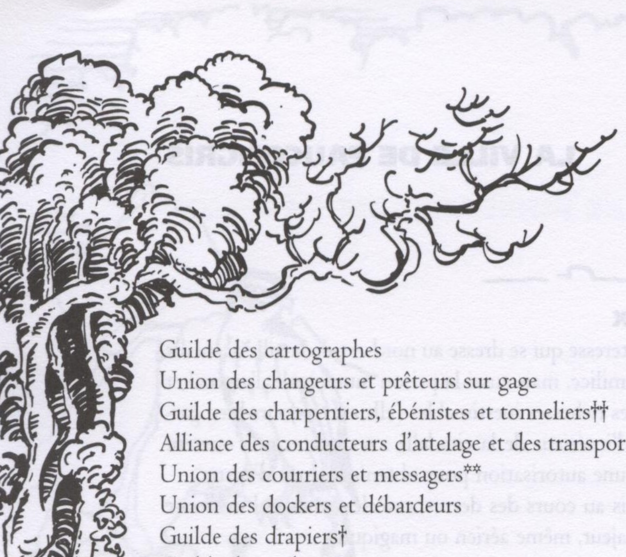
**Le temple de Saint Cuthbert** (quartier des jardins) : Comme de nombreux autres temples, il aide pèlerins et voyageurs (sauf ceux qui sont manifestement d'alignement mauvais, bien sûr). Les prêtres assistent également quiconque leur amène des informations sur les forces du mal. Les personnages devraient commencer par se rendre dans les temples des dieux qu'ils vénèrent avant de s'adresser à d'autres divinités. Il serait également bon qu'ils se souviennent de glisser quelques pièces dans le tronc réservé aux pauvres pour soutenir l'action que le clergé mène en faveur des plus démunis.

**L'université des arts magiques** (clercville) : Sur le plan architectural, ce bâtiment est l'un des plus surprenants de toute la ville. Il prend la forme d'une pyramide à trois côtés, sans entrée visible. Il renferme les quartiers d'habitation et les lieux d'études de centaines d'apprentis-magiciens et de leurs instructeurs. À tout moment, plusieurs élèves sont absents car partis à l'aventure, l'école les encourageant à acquérir de l'expérience de cette manière.

**Les guildes** : Si un étranger demandait à un marchand de Faucongris ce qui fait la particularité de la cité, il s'entendrait sans doute répondre "les guildes". En effet, nulle autre ville de Flannesse ne peut s'enorgueillir d'avoir des guildes aussi nombreuses et aussi efficaces. Que l'on soit un aventurier en quête de renseignements, un travailleur à la recherche d'un emploi, un artisan ou encore un employeur potentiel ayant besoin de travailleurs qualifiés, il suffit généralement de s'adresser à la guilde concernée pour obtenir entière satisfaction. Attention, toutefois, car cette assistance n'est jamais gratuite. Les personnages doivent donc être prêts à payer pour les services qu'ils demandent (en argent, marchandises ou matières premières).

Voici les guildes et unions opérant à Faucongris en l'an 591 AC :

Guilde des apothicaires et herboristes
Guilde des architectes et maçons
Guilde des artistes
Guilde des assassins*
Union des barbiers et dentistes
Association des bateliers, mariniers et transporteurs de la Sélitane**
Guilde des bijoutiers et joailliers†
Guilde des bouchers
Guilde des boulangers, cuisiniers et meuniers††
Guilde des brasseurs et valets d'écurie
Union des bûcherons**



Guilde des cartographes
Union des changeurs et prêteurs sur gage
Guilde des charpentiers, ébénistes et tonneliers††
Alliance des conducteurs d'attelage et des transporteurs par voie de terre**
Union des courriers et messagers**
Union des dockers et débardeurs
Guilde des drapiers†
Guilde des embaumeurs et croque-morts
Guilde des forgerons fabricants d'armes†
Fédération des forgerons spécialisés dans les métaux et alliages nobles
Guilde des frappeurs de monnaie
Guilde des gardes de nuit
Guilde des gladiateurs, lutteurs et combattants professionnels**
Guilde des lampistes
Guilde des légistes, scribes et comptables††
Guilde des magiciens
Union des marchands et commerçants
Guilde unie des maréchaux-ferrants, armuriers, fabricants de boucliers et travailleurs de métaux†
Guilde des maroquiniers et tanneurs†
Union des mendiants
Guilde des mercenaires
Confrérie des mineurs et carriers**
Union des nettoyeurs des rues et des égouts
Guilde des orfèvres†
Union des ouvriers agricoles
Union des sages et académiciens
Guilde des serruriers**
Guilde des traducteurs
Guilde des voleurs*

* : Il s'agit là d'une organisation "légale" mais criminelle. Elle n'est pas officiellement reconnue mais tous les habitants de la ville sont au courant de son existence.
** : Ce groupe a été constitué après la Grande Guerre de Greyhawk, pour permettre aux travailleurs concernés de bénéficier d'un salaire plus élevé et de meilleures conditions de travail.
† : Cette organisation est née de la scission d'une guilde plus importante après la Grande Guerre. La création de nombre de nouveaux groupes a suivi la dispersion de la "guilde géante" qui réunissait autrefois maroquiniers, tanneurs, forgerons, valets d'écurie, tailleurs et tisserands.
†† : Cette organisation a été restructurée après la Grande Guerre. Elle accueille désormais plus de professions qu'auparavant.

Le Poisson Siffleur (quartier du fleuve) : Cette auberge située dans le quartier du fleuve a pour propriétaire un demi-géant des collines du nom de Gruenab. La taille du bâtiment est en rapport avec celle de son gérant, et tout y est donc démesuré (plafond très haut, bar et escalier immenses, etc.). Malgré cela, l'ambiance y est intime, ce qui a permis à Gruenab de se constituer une fidèle clientèle au fil des ans. L'auberge comprend une grande salle commune accueillant buveurs et mangeurs, une cuisine, plusieurs garde-manger, des chambres à l'étage et une écurie. Le domicile de Gruenab est accolé à l'arrière de l'établissement.

La cité souterraine : Aussi bizarre que cela puisse paraître, c'est en partie grâce à son système d'égouts que la ville s'est vu attribuer le titre de Joyau de Flannesse. En effet, le sous-sol de Faucongris est traversé par un vaste réseau de tunnels et passages chargés de charrier l'eau de pluie, la neige fondue et les ordures, bref, de garder la ville propre. Il est sous la responsabilité de l'union des nettoyeurs des rues et des égouts. On ne compte plus les rumeurs faisant état d'activités illégales en ce lieu, d'ouvriers zombis, de passages secrets permettant aux voleurs de fuir le lieu de leurs larcins et de monstres écœurants tels que les otyughs.

## Personnalités de Faucongris

### Nérof Gasgal

Gasgal détient le poste enviable de seigneur-maire de la ville. Son pouvoir est considérable et, comme Faucongris n'a guère souffert de la Grande Guerre et des années de chaos qui l'ont suivie, il n'est pas accablé par toutes les charges auxquelles la quasi-totalité des monarques doivent faire face. Le commerce est florissant et l'approvisionnement suffisant, les rues sont sûres en comparaison avec les autres villes de même taille, et le maire a même pu se permettre d'augmenter les impôts (avec raison, toutefois, car il n'a nullement envie de se mettre la population à dos).

Cela fait plus de dix ans que Gasgal est à ce poste. C'est un excellent diplomate qui approche de la soixantaine. Il connaît beaucoup de monde en ville et ne cache pas qu'il s'entend bien avec les responsables de la guilde des voleurs et de celle des assassins. Peut-être en raison de ses origines modestes, il est très accessible et tout le monde peut lui demander un rendez-vous entre 4 h du matin et minuit. Il s'intéresse particulièrement à tout ce qui pourrait menacer sa ville et n'hésite pas à récompenser grassement ceux qui lui communiquent des renseignements dans ce sens.

### Derider Fanshen

Le gouverneur de police de Faucongris est une femme. Compte tenu de l'afflux massif de réfugiés et de la nette croissance des cultes maléfiques au cours des dernières années, Fanshen a vu sa masse de travail augmenter de façon considérable. Mais son emploi précédent (celui de prêtresse) lui a appris la patience et la persévérance, et elle est parvenue à agrandir le corps de la garde et à maintenir l'ordre alors que la ville aurait aisément pu sombrer dans le chaos.

Elle est particulièrement douée pour soigner les blessures, ce qui l'avait encouragée à devenir prêtresse de Pélor. Elle a accepté le poste de gouverneur de police après avoir passé de longues années à voler d'aventure en aventure.

Elle est gentille, mais aussi maligne, et sait juger les gens d'un seul coup d'œil. Elle ne se met jamais en colère sans une excellente raison.

Pour avoir elle-même été aventurière, elle a un petit faible pour ceux qui ont choisi cette profession et les aide de son mieux tant qu'ils restent du côté de la loi.

### Gruenab

Quand ce géant des collines de petite taille (pour un membre de sa race) est venu s'installer en ville, il a attiré tous les regards. Maintenant, sa masse imposante ne fait plus peur à personne et son auberge, le Poisson Siffleur, est l'un des lieux de rencontre privilégiés des aventuriers. C'est la clientèle que Gruenab préfère, car cela lui rappelle le bon vieux temps. Tant que les aventuriers se montrent polis et bien élevés, il est prêt à les aider de son mieux, allant même, s'il le faut, jusqu'à les cacher de la garde.

De temps en temps, Gruenab ferme son auberge pour partir à l'aventure, mais il faut que la mission proposée lui paraisse suffisamment intéressante ou que le profit escompté soit important. C'est un excellent informateur qui sait ce que "confidentialité" veut dire (à condition qu'on l'exige de lui, bien sûr).

### Kieren Jalucian

Kieren cumule les fonctions de chef de la guilde des magiciens et de recteur de l'université des arts magiques. Même s'il s'agit surtout là de postes administratifs, ils l'occupent à temps plein et l'aident à conserver l'esprit vif. Il se souvient de tous les élèves qui sont passés par l'université au cours des deux dernières décennies. Il connaît également de nombreux autres mages. Même s'il paraît la quarantaine, ceux qui le fréquentent pensent généralement qu'il est bien plus âgé qu'il en a l'air (peut-être a-t-il en fait plus de quatre-vingt-dix ans).

En tout cas, personne ne doute qu'il est amoureux de Jallarzi Sallavarian.

### Ricard Damaris

Damaris est le propriétaire de l'auberge du Dragon Vert, établissement du quartier du fleuve dont la clientèle se compose majoritairement d'aventuriers. Dans le quartier, tout le monde sait que Ricard est l'homme à voir si l'on a besoin de renseignements. Il a des informateurs dans toute la ville et les ivrognes qui viennent boire chez lui lui racontent souvent des choses très intéressantes.

Damaris possède une étrange épée capable de générer des effets magiques. C'est son épouse, Florence, qui gère les comptes de l'établissement. Leur fille unique, Clarissa, est la fierté de son père, mais c'est surtout une adolescente gâtée et difficilement contrôlable.




### Talasek Thraydin

Si un personnage se retrouve sans emploi, à court d'argent ou accablé par une incroyable malchance, Talasek est l'homme à aller voir. Ce paladin de Saint Cuthbert consacre en effet sa vie à aider les plus démunis. Il a mis sur pied un réseau d'amis et de connaissances dans toute la ville, qui procure gîte, couvert, travail ou informations à qui en a besoin. Il n'existe pas de "petite" cause pour Talasek, qui déploie autant d'efforts pour obtenir des vaches laitières pour l'orphelinat qu'a faire disparaître un culte secret voué à Iuz. Lorsqu'on le cherche, il suffit de se rendre au temple de Saint Cuthbert (dans le quartier des jardins) et de demander où il se trouve.

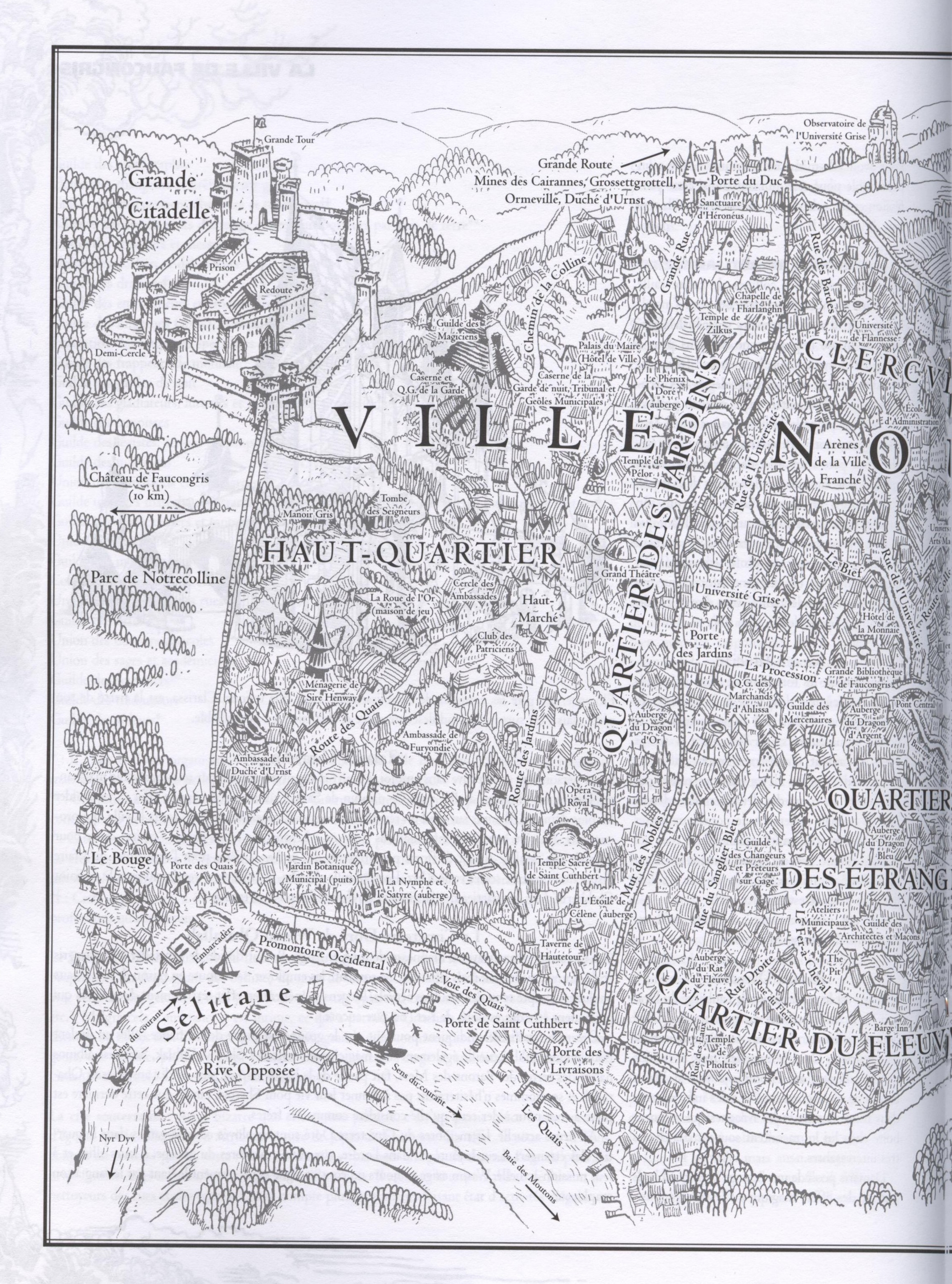
### Le Cimeterre Doré de Wasim Qharallah

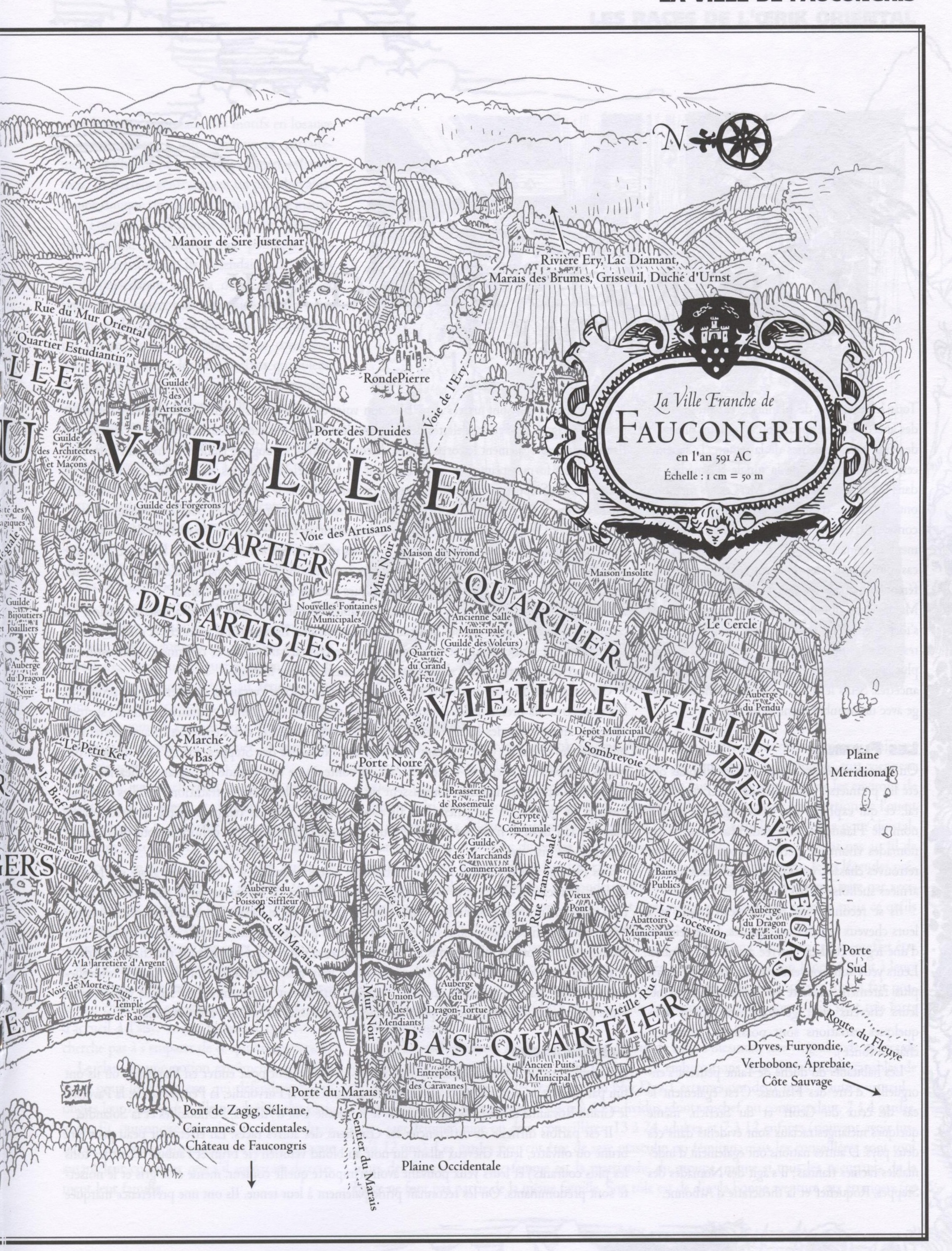
Ces mercenaires ont traversé Flannesse de long en large. Ils ont décidé de s'installer à Faucongris et de trouver du travail, mais personne ne souhaite les employer, sans doute en raison de leurs traits bakluni. Compte tenu des troubles actuels, les gens se méfient en effet terriblement d'individus qui pourraient être des espions de Ket (ou pire encore).

Des rumeurs fiables indiquent pourtant que le groupe est digne de confiance (elles en veulent pour preuve qu'il accueille également une magicienne suelloise). Sheroyl Kubiak, Suelloise albinos native des terres des Barons des Mers, fait partie de la bande depuis plus de dix ans. Wasim Qharallah et ses hommes n'hésiteraient pas à donner leur vie pour Sheroyl, tandis que cette dernière est prête à tout pour aider ceux qu'elle considère comme ses frères.

À l'heure actuelle, les membres du Cimeterre Doré sont employés comme gardes dans le quartier des étrangers. Leur loyauté va, dans l'ordre, aux autres membres du groupe, à leurs alliés et à leur mission actuelle. Wasim exige toujours un contrat signé et un serment le liant par le sang à son employeur.




Grande Tour
Grande Citadelle
Prison
Redoute
Demi-Cercle
Château de Faucongris (10 km)
Parc de Notrecolline
Grande Route
Mines des Cairannes, Grossettgrottell,
Ormeville, Duché d'Urnst
Porte du Duc
Sanctuaire d'Héronéus
Observatoire de l'Université Grise
Rue des Bardes
Grande Rue
Chapelle de Fharlanghn
Temple de Zilkus
Université de Flannesse
CLERCVI
Chemin de la Colline
Guilde des Magiciens
Caserne et Q.G. de la Garde
Caserne de la Garde de nuit, Tribunal et Geôles Municipales
Palais du Maire (Hôtel de Ville)
Le Phénix Doré (auberge)
VILLE NO
QUARTIER DES JARDINS
Rue de l'Université
École d'Administration
Arènes de la Ville Franche
Temple de Pélor
Tombe des Seigneurs
Manoir Gris
HAUT-QUARTIER
Grand Théâtre
Le Bief
Rue de l'Université
Cercle des Ambassades
La Roue de l'Or (maison de jeu)
Haut-Marché
Club des Patriciens
Université Grise
Porte des Jardins
Hôtel de la Monnaie
La Procession
Q.G. des Marchands d'Ahlissa
Guilde des Mercenaires
Grande Bibliothèque de Faucongris
Pont Central
Auberge du Dragon d'Argent
Ménagerie de Sire Henway
Route des Quais
Ambassade de Furyondie
Auberge du Dragon d'Or
Ambassade du Duché d'Urnst
Route des Jardins
Opéra Royal
QUARTIER
DES ÉTRANG
Auberge du Dragon Bleu
Le Bouge
Porte des Quais
Jardin Botanique Municipal (puits)
La Nymphe et le Satyre (auberge)
Temple Sacré de Saint Cuthbert
Mur des Nobles
Rue du Sanglier Bleu
Guilde des Changeurs et Prêteurs sur Gage
L'Étoile de Célène (auberge)
Ateliers Municipaux
Guilde des Architectes et Maçons
Le Fer-à-Cheval
Embarcadère
Promontoire Occidental
Taverne de Hautetour
Auberge du Rat du Fleuve
Rue Droite
Rue du Fleuve
The Pit
Barge Inn
QUARTIER DU FLEUV
Sélitane
Sens du courant
Voie des Quais
Porte de Saint Cuthbert
Porte des Livraisons
Rive Opposée
Temple de Pholtus
Sens du courant
Les Quais
Nyr Dyv
Baie des Moutons


La Ville Franche de
FAUCONGRIS
en l'an 591 AC
Échelle : 1 cm = 50 m
N
Manoir de Sire Justechar
Rivière Ery, Lac Diamant,
Marais des Brumes, Grisseuil, Duché d'Urnst
Rue du Mur Oriental
"Quartier Estudiantin"
RondePierre
Voie de l'Ery
Guilde des Artistes
Porte des Druides
Guilde des Architectes et Maçons
Guilde des Forgerons
QUARTIER DES ARTISTES
Voie des Artisans
Mur Noir
Maison du Nyrond
Maison Insolite
Nouvelles Fontaines Municipales
Ancienne Salle Municipale (Guilde des Voleurs)
Quartier du Grand Feu
QUARTIER VIEILLE VILLE DES VOLEURS
Le Cercle
Guilde Bijoutiers et Joailliers
Auberge du Dragon Noir
Route des Rats
Auberge du Pendu
"Le Petit Ket"
Marché Bas
Dépôt Municipal
Sombrevoie
Porte Noire
Le Bief
Plaine Méridionale
Brasserie de Rosemeule
Crypte Communale
Grande Ruelle
Guilde des Marchands et Commerçants
Rue Transversale
Bains Publics
Auberge du Poisson Siffleur
Rue du Marais
Allée des Assassins
Vieux Pont
Abattoirs Municipaux
La Procession
Auberge du Dragon de Laiton
Porte Sud
A la Jarretière d'Argent
Voie de Mortes-Eaux
Temple de Rao
Union des Mendiants
Auberge du Dragon-Tortue
Vieille Rue
BAS-QUARTIER
Route du Fleuve
Dyves, Furyondie, Verbobonc, Âprebaie, Côte Sauvage
Ancien Puits Municipal
Entrepôts des Caravanes
Porte du Marais
Pont de Zagig, Sélitane, Cairannes Occidentales, Château de Faucongris
Sentier du Marais
Plaine Occidentale
SAM



# Les races de l'Œrik oriental

Tous les humains de Flannesse ou presque ont des ancêtres ayant appartenu à l'une ou plusieurs des cinq races majeures de la région (la sixième, celle des Olmannes de la jungle d'Amédio, vit dans le fief des Princes des Mers et ses membres ont le statut d'esclaves affranchis). Certains conservent encore des traits raciaux instantanément reconnaissables mais, dans la plupart des cas, plusieurs siècles d'unions entre groupes différents ont effacé ces caractéristiques distinctives. Malgré cela, nombre de familles continuent de s'identifier à l'un ou l'autre de ces groupes et à respecter ses us et coutumes, même si elles n'ont plus la moindre ressemblance avec leurs lointains ancêtres. Seuls les Rhéniens interdisent le mariage avec un membre d'une autre race.

## Les Flannas

On considère généralement que les Flannas ont été les premiers à s'installer dans l'Œrik oriental, ce qui explique que cette région a reçu le nom de Flannesse. Ces individus étaient des nomades vivant par petits groupes, qui se sont retrouvés chassés, voici plus de mille ans, par les armées suelloise et bakluni.

Ils se reconnaissent à leur peau brune et à leurs cheveux bouclés ou ondulés. Leur teint va d'une légère couleur cuivrée à un brun sombre. Leurs yeux sont souvent marron foncé ou noirs, plus rarement noisette ou ambrés. De même, leurs cheveux sont généralement noirs, mais quelques variations sont possibles (bruns ou châtain foncé).

Les habitants du duché de Taine peuvent s'enorgueillir d'être des Flannas. C'est également le cas de ceux du Geoff et du Stérich, même quelques mélanges raciaux sont évidents dans ces deux pays. D'autres nations ont également d'indéniables racines flannas; il s'agit des Nomades des Steppes, Roquefief et la théocratie d'Arbonne.

Les nomades qui sont arrivés dans la région voici un millénaire s'habillaient de manière simple et pratique : pagne, cape et bandelettes de cuir enroulées autour des pieds pour faire office de chaussures. Ils se peignaient également le corps à l'aide de couleurs vives, le rouge, le jaune et l'ocre étant leurs tons préférés. Les formes primitives qu'ils traçaient de la sorte sont reprises, aujourd'hui encore, par les Nomades des Steppes. Dans les régions plus civilisées comme le duché de Taine, les Flannas suivent la mode vestimentaire du moment, même s'ils ont conservé un goût prononcé pour les couleurs vives.

Les Flannas d'antan étaient pacifiques et migraient au fil des saisons. Ils vivaient de la chasse et de la cueillette et leur population restait toujours relativement stable. Pour eux, la nature était une entité vivante, et leurs mythes, leurs légendes et leur culture leur enseignaient d'ailleurs à l'honorer et à vivre proche d'elle. Tous les dieux druidiques connus sont d'origine flanna.

Même si nombre de Flannas s'avérèrent capables de cohabiter avec les envahisseurs suellois ou œridiens, d'autres furent chassés de leurs terres ancestrales. Ils n'eurent d'autre choix que de s'adapter rapidement à une région et un climat qu'ils ne connaissaient pas, et certains érudits estiment que la race des Flannas faillit s'éteindre à ce moment de leur histoire.

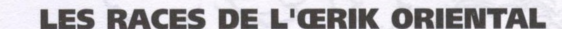
Ceux qui ont du sang pur dans les veines montrent encore certaines caractéristiques propres à leurs ancêtres. Ils préfèrent les étendues sauvages aux villes étouffantes et aiment jardiner (surtout ceux qui vivent dans des localités surpeuplées). Certains d'entre eux s'entendent particulièrement bien avec les chevaux (c'est d'autant plus vrai des Nomades des Steppes, même s'ils ont subi des pertes terribles ces dernières années). L'art du conte a une très grande importance chez les Flannas, et la plupart des familles connaissent de nombreuses histoires et traditions qu'elles se transmettent de génération en génération. Ils aiment vivre le plus de temps possible en extérieur et, quand il fait beau, il n'est pas rare que toute la famille passe la soirée dehors, autour du feu, à se raconter des histoires.

Les Flannas ont également adopté la coutume récente consistant à planter un arbre sur le seuil de leur domicile. L'arbre est là pour rappeler aux habitants de la maison qu'ils sont liés à la nature et qu'ils ne doivent pas oublier d'aider Béory, la mère de la Tærre. Dans certains clans, lorsque l'arbre meurt, on considère qu'il s'agit là d'un mauvais présage et que la famille doit déménager sans attendre (ou encore qu'elle est sous le coup d'un mauvais sort ou d'une terrible malchance). Arbres et plantes sont souvent offerts lors des naissances, mais aussi pour accueillir une famille nouvellement installée dans la région. Lorsqu'ils voyagent ou partent à l'aventure, les Flannas veillent toujours à avoir sur eux, en guise de porte-bonheur, une feuille séchée de l'arbre familial.

## Les Œridiens

Il y a mille ans de cela, les Œridiens sont arrivés de l'Occident pour entrer en Flannesse, où ils ont fini par prendre le contrôle de ce qui constitue aujourd'hui la Furyondie, la Pérennelande, la Pavoisie, le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale, le Royaume-Uni d'Alhissa, l'Onouailles et la Solandie.

Il est parfois difficile de différencier les Œridiens des autres races. En effet, leur peau peut être brune ou olivâtre, leurs cheveux allant du noir au blond vénitien (le brun et l'auburn étant les tons les plus courants) et leurs yeux pouvant avoir n'importe quelle couleur, même si le gris et le noisette sont prédominants. On les reconnaît principalement à leur tenue. Ils ont une préférence marquée



pour les tissus à carreaux (les motifs en losange et autres variantes leur conviennent parfaitement) et s'habillent souvent de manière ostentatoire. Ils portent généralement un pantalon ajusté, une tunique courte et une cape ou une mante.

À l'origine, les Œridiens étaient de farouches guerriers qui appliquaient une politique d'expansion territoriale. Ils défendaient les terres qu'ils possédaient avec la dernière énergie et savaient se montrer plus déterminés encore pour s'emparer de celles qu'ils désiraient. Conquérants par nature, ils ont l'habitude de se considérer comme les humains les plus parfaits qui soient. Il en découle tout naturellement qu'ils pensent que le pouvoir leur revient de droit. S'ils n'hésitent pas à prendre les choses en main en cas d'absence de chef, ils obéissent à la lettre aux ordres qu'ils reçoivent et sont prêts à se sacrifier pour le bien du groupe dont ils font partie. Tous s'emportent parfois de façon très violente, et ceux qui arrivent à contrôler leurs émotions et à canaliser leurs énergies de manière productive sont tenus en très haute estime par les autres races.

Les Œridiens possèdent un talent très particulier qui leur permet de faire appel à une concentration sans faille en cas de combat, ce qui leur confère souvent un avantage sur leurs adversaires. Pour eux, la guerre est un art et ils prennent l'entraînement très au sérieux. Certains y mêlent acrobaties, danses et diverses formes de combat à mains nues. En raison du temps qu'ils passent à s'entraîner, ils sont souvent très agiles.

Ils sont universellement reconnus pour la qualité de leurs armes et de leurs armures. Ils sont toujours à la recherche d'avantages supplémentaires au combat, ce qui explique qu'ils sont sans cesse en train d'améliorer les armes et armures existantes, voire d'en inventer de nouvelles. Ils sont également très doués pour ce qui est de fabriquer des armes et armures magiques ou encore de concevoir des sorts de combat.

La coutume œridienne exige que l'on fasse un cadeau à son hôte lorsque l'on s'attend à passer la nuit chez lui. Ce geste vise à mettre la famille d'accueil à l'aise, en lui montrant que l'on ne cherche pas à s'emparer de ce qui lui appartient.

Le clan est une notion extrêmement importante pour les Œridiens, qui défendent bec et ongles leur famille, fut-elle proche ou plus éloignée. Et quiconque ose s'en prendre à leurs terres ou leurs possessions s'attire presque autant leur courroux que s'il menaçait directement leur famille.



## Les Rhéniens

Les Rhéniens constituent une véritable énigme. Alors que les quatre autres races humaines majeures trouvent leurs origines dans une région ou une autre du continent, les Rhéniens, eux, viennent d'ailleurs. On s'accorde généralement pour dire qu'ils ont fait leur apparition dans les environs de la forêt d'Adri, aux alentours de l'an 150 AC. Aussitôt, il leur a fallu partir en direction de l'ouest pour échapper aux soldats et citoyens ærdiens. Bien vite, ils ont quitté la terre ferme pour s'installer sur les fleuves et rivières du centre de Flannesse, et rares sont ceux qui ne vivent pas au fil de l'eau de nos jours. Même s'ils parlent très rarement de ce sujet avec les étrangers, leurs légendes prétendent qu'ils habitaient autrefois le monde de Rhop et qu'ils seraient arrivés sur Tærre par accident. Ils ignorent comment ils sont arrivés ici et quel visage présentait leur univers, mais ce qu'ils savent, c'est qu'il était très différent de Flannesse.

De prime abord, on prend parfois les Rhéniens pour des Œridiens. Leur peau peut en effet être brune ou olivâtre et leurs cheveux, généralement frisés, sont noirs ou marron foncé. Quant à leurs yeux, ils sont le plus souvent gris ou noisette, mais bleu et vert sont des couleurs tout à fait possibles. Plutôt petits et maigres (1,65 m est la taille moyenne pour les hommes), ils sont très forts pour leur taille.

Ils vivent exclusivement sur les cours d'eau, à bord de barges mesurant une vingtaine de mètres de long sur cinq de large. Semblables à des jonques, ces embarcations sont parfaitement capables de braver les eaux houleuses et les traîtresses du Nyr Dyv. Certaines ont deux mâts, d'autres un seul.

Une seule barge peut accueillir jusqu'à 45 individus, dont un chef ou commandant, 2 à 4 gardes, une "sage-femme", une ou deux conseillères, 13 à 24 adultes et 7 à 12 enfants (pouvant avoir jusqu'à 12 ans). Les gardes peuvent être de sexe masculin ou féminin, mais les conseillères sont toujours des femmes. La sage-femme est la matriarche du groupe, même si tous les occupants de la barge ne font pas partie de la même famille. Son rôle est de dire la bonne aventure aux étrangers (ce



qui permet au clan de gagner quelques liquidités), mais aussi de prédire le climat, de régler les différends et de soigner les maux et blessures pas trop graves grâce à ses connaissances en herboristerie. C'est elle qui dirige réellement la communauté. Même un noble n'osera jamais la contredire.

Malgré le rôle important détenu par la sage-femme et les conseillères, la société rhénienne est essentiellement machiste. Les autres femmes sont officiellement appelées "épouses", mais c'est uniquement pour satisfaire l'orgueil des hommes ; en réalité, elles sont considérées comme du bétail. Il n'existe pas de cérémonie de mariage et les nobles ou commandants de barge peuvent avoir autant d'épouses que leurs moyens le leur permettent. Les hommes sont souvent fiers, jaloux et agressifs. Il n'est pas rare qu'ils défient tout non-Rhénien osant regarder l'une de leurs femmes.

Les Rhéniens gagnent principalement leur vie en transportant marchandises et passagers le long des cours d'eau. Chasse, pêche, commerce et artisanat font également partie de leurs activités. La plupart d'entre eux refusent de travailler tant qu'ils peuvent vivre de rapines, ce qui explique que tous maîtrisent la compétence vol (ils évitent toutefois de se dépouiller entre eux). Certains sont également capables de réparer à peu près tout, mais tous ne sont pas aussi doués, loin s'en faut.

La plupart des Rhéniens sont neutres et ne se sentent attirés ni par le bien ni par le mal. Il y a peu, quelques-uns d'entre eux se sont ralliés à des cultes maléfiques (principalement ceux de Vecna et de Iuz), mais ils s'en sont depuis séparés. Les règles que suivent les Rhéniens sont différentes pour eux et les autres races. La plupart de leurs coutumes sont totalement incompréhensibles pour les étrangers, mais elles semblent leur convenir.

Une importante communauté de Rhéniens vit sur la Sélitane, à l'extérieur des murs de Faucongris (encore que le terme de communauté ne s'applique guère à eux). La municipalité a décidé d'ignorer la petite flottille et de laisser les Rhéniens régler leurs problèmes entre eux. Ce système convient à tout le monde.

## Les Suellois

À l'origine, les Suellois sont des réfugiés originaires de terres situées à l'ouest de la cordillère des Brumes Cristallines et des Fournaises de l'Enfer. Désireux d'échapper aux guerres qui dévastaient leur pays, ils ont forcé les Flannas à émigrer et se sont ensuite disséminés en Œrik.

Personne ne sait vraiment à quoi ressemblait l'ancien Empire suellois. Il fut presque intégralement détruit par la Pluie de Feu Incolore, qui n'a laissé derrière elle que ce que l'on nomme aujourd'hui la mer de Poussière. De nombreuses rumeurs font état de ruines et de trésors suellois perdus dans cette vaste étendue désolée, mais le climat qui y règne est si hostile que rares sont ceux qui osent se lancer à leur recherche.

De tous les humains d'Œrik, ce sont de loin les Suellois qui ont le teint le plus pâle ; d'ailleurs, certains d'entre eux sont presque albinos. Leurs yeux vont du bleu pâle au violet, en passant par le bleu foncé et, plus rarement, le gris. Ils sont tous blonds, même si de nombreuses variations sont possibles (blond cendré, platine, vénitien, etc.). Leurs cheveux sont indifféremment raides ou bouclés.

Les Barbares des Glaces, du Givre ou des Neiges présentent le meilleur exemple qui soit de sang suellois non dilué. Les descendants des Suellois sont également majoritaires dans le duché d'Urnst, les îles situées au large de la côte orientale de Flannesse et les terres de la Fratrie Écarlate, sur la péninsule de Tilvanot. Certains se sont également installés en Hepmonésie et dans la jungle d'Amédio. Leur peau est aujourd'hui plus brune et couverte de taches de rousseur.

Les Suellois d'antan portaient des pantalons et blouses amples. Ce style reste populaire parmi leurs descendants, mais il a été adapté en fonction du climat. Dans le nord, ces vêtements sont souvent en fourrure ou en laine feutrée, et agrémentés de capes, bottes en fourrure et autres mitaines. Dans le sud, les tissus sont légers et une veste ample vient parfois remplacer la blouse. Tous les Suellois préfèrent les couleurs vives, les mélanges n'étant guère appréciés (une ou deux couleurs sont la norme pour une tenue entière). Ils aiment également arborer des emblèmes ou souvenirs sur leurs vêtements. Ces ornements font partie du patrimoine familial et il n'est pas rare qu'on se les transmette de génération en génération.

La famille et les ancêtres ont une grande importance pour les Suellois et les querelles ayant opposé leurs aïeux les encouragent à se battre entre eux bien plus souvent que ne le font les autres races humaines.

Ils sont connus pour leur manque de patience et pour la manière souvent violente qu'ils ont de régler les différends, car ils sont généralement persuadés d'avoir raison. "Attendons que les Suellois aient quitté les lieux" est ainsi une maxime courante dans tout Flannesse ; elle signifie qu'il est impossible de dialoguer tant que certains refusent de participer à une discussion constructive.

Les Suellois sont également célèbres pour leur grande dextérité manuelle. Ils ont un don pour toutes les formes d'art et d'artisanat, et plus particulièrement celles qui exigent une grande minutie, comme la broderie, la couture, la maroquinerie, la sculpture et la peinture. Les tisseurs suellois sont ceux qui se font payer le plus cher, et ce pour deux raisons : ils utilisent une matière première d'excellente qualité et les motifs qu'ils dessinent sont d'une complexité inégalée.

La magie et les recherches magiques sont une tradition ancienne chez les Suellois et l'Imperium est connu pour avoir mis au point des enchantements d'une puissance inouïe, dont la Dévastation Invoquée, qui a rayé l'Empire bakluni de la carte. Aujourd'hui encore, nombre de Suellois choisissent de devenir mages. Peut-être leur grande dextérité leur confère-t-elle un avantage pour manipuler les composantes matérielles et effectuer les passes nécessaires à toute incantation.

## Les Bakluni

Ils résident principalement dans le nord-ouest de Flannesse. Zeif, Ull, Ekbir et les Nomades du Tigre présentent le meilleur exemple de Bakluni qui soit.

Leur teint est souvent doré et leurs yeux verts ou gris-vert (gris et noisette étant deux couleurs moins fréquentes). Leurs cheveux, toujours sombres, vont du marron foncé à l'aile-de-corbeau. On retrouve certains de ces traits, mélangés à ceux des autres races, dans des contrées telles que Ket et Tusmit, mais aussi chez les Nomades du Loup et les Paynims.

Dans le nord, les Bakluni préfèrent les couleurs vives et les motifs ostentatoires. Pour ce qui est des formes, les robes recueillent la majorité des suffrages, suivies de près par les longs manteaux et les pantalons courts. Les paysans bakluni du nord aiment eux aussi les couleurs criardes, mais ils se contentent souvent de porter une longue robe décorée comme ils le peuvent. Dans le sud, même si les motifs restent

tout aussi populaires, on préfère les tons pastel. La mode vestimentaire est traditionnellement plus élaborée et plus fantaisiste (manches bouffantes, écharpes, voire collerettes dans les grandes occasions). En temps de guerre, toute fantaisie disparaît de la tenue et les soldats revêtent étoffes grossières, cuirs et peaux frappés de leurs armoiries. Ils ont bien souvent des bannières arborant les couleurs de leur clan.

Dès leur plus jeune âge, les Bakluni apprennent le sens de l'honneur, de la piété, de la générosité et de la famille. Ces concepts sont tellement innés qu'il serait impensable qu'un Bakluni tue ses parents.

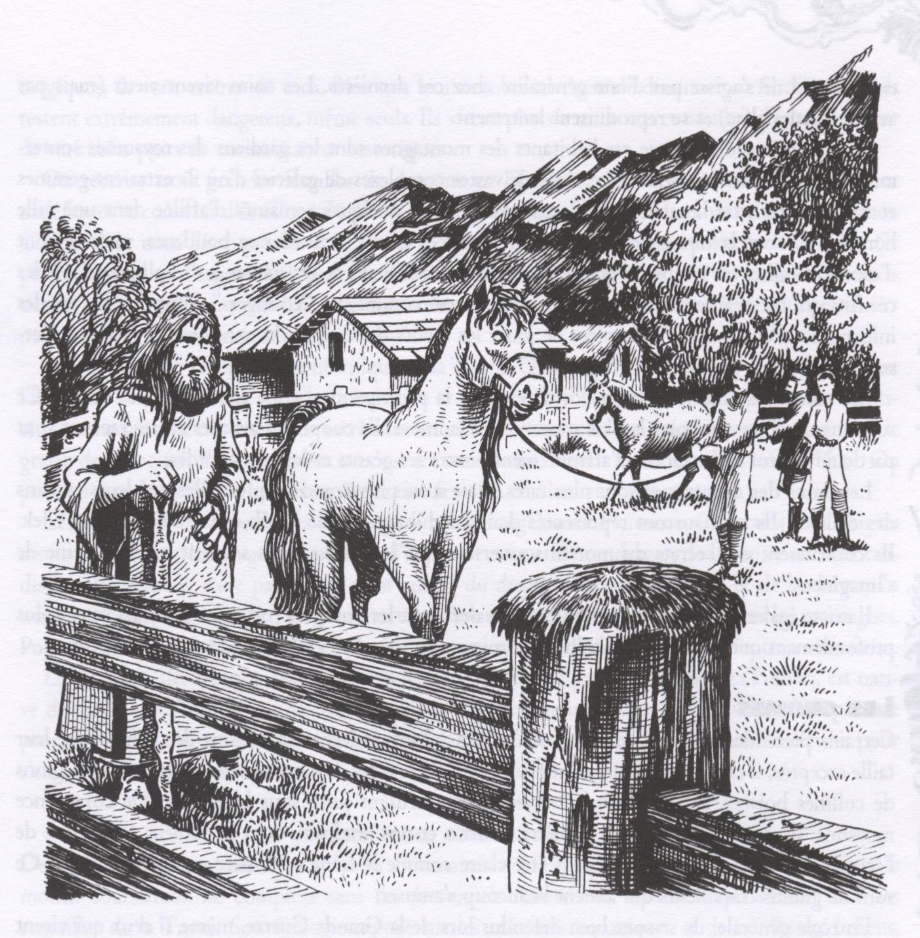
Il existe deux cultures bakluni distinctes, l'une nomade, l'autre sédentaire. Ceux qui appartiennent au premier groupe élèvent des chevaux, qu'ils vendent et dont ils se servent pour attaquer les communautés isolées. Quant aux seconds, il s'agit d'agriculteurs ou de marchands qui ont acquis une influence certaine et qui ont bâti routes et cités.

Tout comme les Suellois, les Bakluni sont connus pour leur talent inné en matière de magie. Ils sont particulièrement doués pour ce qui est d'inventer de nouveaux sorts élémentaires et pour lancer des enchantements à plusieurs. Aujourd'hui encore, leur réputation est en grande partie due à la Pluie de Feu Incolore que leurs ancêtres ont fait s'abattre sur l'Empire suellois, il y a mille ans de cela.

## Les elfes

Les elfes (que les Flannas nomment "olves") habitaient Flannesse bien avant la chute des Empires suellois et bakluni. Les immigrés suellois et œridiens, mais aussi les envahisseurs humanoïdes, les ont chassés de leurs prairies. Fort heureusement, ils se sont acclimatés sans difficulté aux forêts, qu'ils ont faites leurs alors que les royaumes humains se développaient et s'entre-déchiraient à proximité. Ce sont les Suellois et les humanoïdes (et plus particulièrement les orques) qui posaient le plus de problèmes aux elfes, et ces derniers se sont souvent retrouvés obligés de s'allier avec leurs cousins flannas et les agressifs (mais fiables) Œridiens pour se défendre.

Les **hauts elfes** sont ceux qui se mélangent le plus aisément avec les autres races. Ils sont particulièrement nombreux à Maison-Haute, mais aussi dans le duché d'Ulek, l'archevêché de Véluna et l'archipel des Tournevent. Ce sont les plus petits de tous les elfes et ils ne mesurent en



moyenne que 1,50 m. Leur teint est pâle, leurs cheveux sombres et leurs yeux verts. Pour ce qui est de leur tenue, ils préfèrent les tons gris, verts et pastel.

Les **elfes gris** vivent en reclus dans les royaumes de Célène et de Solandie. Ils ont des cheveux argentés et des yeux ambrés, ou encore des cheveux dorés et des yeux violets. Les elfes de Solandie ont dû apprendre l'art de la guerre en raison de la menace que représentent la Fratrie Écarlate et l'ancien Grand Royaume.

Les **elfes sylvestres**, ou elfes des bois, sont encore plus farouches que les gris. Quand c'est possible, ils ont même tendance à éviter les autres elfes. Ils habitent le royaume de Célène, le duché d'Ulek, les anciennes forêts de Flannesse et la ville de Maison-Haute. Leur peau est plus sombre que celle des hauts elfes et ils s'habillent de verts et de bruns.

Les **grugach**, ou elfes sauvages, vivent en petits comités dans les forêts des régions tempérées. Ils sont très pâles et aussi petits que les hauts elfes. Ces considérations exceptées, ils ressemblent aux elfes sylvestres.

Les **elfes de la Vallée** ne sont guère appréciés des autres elfes, qui font preuve d'une grande suspicion à leur égard. Étonnamment grands (ils atteignent parfois 1,80 m), ils vivent exclusivement dans la Vallée du Mage. Ils pratiquent une magie inconnue, qui leur a sans doute été enseignée par Jaran Kriméæh.

Les **elfes aquatiques** ont les mains et les pieds palmés. Ils respirent tout aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre et ont une préférence très marquée pour les mers et océans tempérés et tropicaux. Ceux qui résident dans la région de l'archipel des Tournevent et du détroit de Lendore sont alliés avec les hauts elfes.

## Les nains

Les nains (ou "dwurs") mesurent environ 1,20 m de haut. Musclés et larges d'épaules, ils ont une peau brune, grise ou rougeâtre et des yeux marron ou noirs. Hommes et femmes portent la barbe,





encore qu'il ne s'agisse pas d'une généralité chez ces dernières. Les nains vivent vieux (mais pas autant que les elfes) et se reproduisent lentement.

D'aucuns considèrent que ces habitants des montagnes sont les gardiens des royaumes souterrains. Ils préfèrent vivre sous terre, dans de vastes complexes de galeries d'où ils extraient gemmes et métaux précieux. Il est rare qu'ils passent plus de quelques semaines d'affilée dans une ville humaine. Ils ont la réputation (amplement méritée) d'être taciturnes et boudeurs, mais ce sont d'excellents alliés en temps de guerre, même s'il est difficile de les inciter à s'impliquer dans des conflits qui ne regardent que ceux qu'ils considèrent comme des "étrangers". Pour de plus amples informations concernant la manière de jouer les dwurs de Greyhawk, consultez le profil de personnage proposé page 62.

Les **nains des collines** sont majoritaires dans la principauté d'Ulek et les Collines de Fer. Ce sont eux que l'on rencontre le plus souvent en Flannesse. Ils coopèrent avec les autres races et sont particulièrement utiles en cas d'affrontement contre les géants et les humanoïdes.

Les **nains des montagnes** sont plus rares, mais aussi plus grands et plus pâles que leurs cousins des collines. Ils sont surtout représentés dans l'archibaronnie de Ratik et la principauté d'Ulek. Ils connaissent des secrets du monde soutærrain que les autres races seraient bien en peine de s'imaginer.

Il existe également des nains maléfiques, les **derros** et les **duergars** (ou nains gris). Ils vivent plus profondément que les nains des collines et mieux vaut que leurs secrets le restent à tout jamais.

## Les gnomes

Certains prétendent que les gnomes (ou "noniz") sont de lointains cousins des nains mais, leur taille exceptée, il existe peu de similitudes entre ces deux races. Les gnomes résident dans les régions de collines boisées, à l'intérieur de terriers qu'ils creusent juste sous la surface. De corpulence moyenne, ils dépassent rarement le mètre de haut et ont une peau dont la couleur est proche de l'écorce des arbres (même si elle peut être claire comme le frêne ou foncée comme le chêne). Ce sont de grands travailleurs qui aiment beaucoup s'amuser.

En règle générale, ils se sont bien défendus lors de la Grande Guerre, même si ceux qui vivent dans les collines de Silex ont davantage souffert que leurs frères. Leur grande tradition militaire est pour beaucoup dans les victoires qu'ils ont obtenues. Depuis peu, ils ont fondé d'autres communautés de terriers dans les collines de Kron, le comté d'Ulek, Véluna, Verbobonc, Maison-Haute et Célène.

Bien que peu nombreux, les gnomes des profondeurs (ou **svirfnebelins**) ne sont pas dénués d'importance. Ils vivent loin sous la surface du sol. Ils ont la peau glabre et grise, et des yeux qui leur permettent de repérer les différences de température avec une grande précision mais, à part cela, on ne sait presque rien d'eux. On prétend que certains seraient capables de contrôler des créatures magiques faites de terre et de pierre. Ils constitueraient l'une des rares races d'alignement bon à vivre dans le monde soutærrain.

## Les petites-gens

Les petites-gens (ou "hobniz"), que l'on appelle ainsi en raison de leur taille modeste, sont des êtres emprunts de jovialité qui vivent dans des terriers similaires à ceux des gnomes. La quasi-totalité de leur épiderme se couvre de poils clairs, qui sont particulièrement nombreux sur le dos de leur main et au niveau du cou-de-pied. Ils vont souvent pieds nus, leur plante rugueuse les protégeant des aspérités du sol et des cailloux. La plupart d'entre eux creusent leur foyer dans les plaines, les forêts ou les collines.

Il existe trois sortes de petites-gens en Flannesse. Les **pieds-velus** sont les plus nombreux et beaucoup vivent parmi les humains. Les **grands**, qui résident près des elfes, sont plus minces et mesurent une quinzaine de centimètres de plus, tandis que les **costauds** sont plus petits (de quinze centimètres également) et cohabitent avec les nains.

Les petites-gens vivent dans le calme, sans jamais chercher à attirer l'attention. Ce sont des fermiers qui ne s'énervent jamais. D'une humeur toujours égale, ils ont su améliorer leur confort en adoptant nombre d'inventions humaines. Très peu partent à l'aventure.

## Les humanoïdes

Les **kobolds** sont les plus petits des gobelinoïdes. Hauts d'un mètre seulement, ils ont des traits qui tiennent à la fois du chien et du lézard. D'une lâcheté viscérale, ils n'attaquent que lorsqu'ils sont très supérieurs en nombre. Les gnomes sont leurs ennemis jurés.

Les **xvarts** sont légèrement plus grands que les kobolds, mais tout aussi couards. Ils se battent de la même manière, c'est-à-dire en masse. Hauts d'un mètre, ils ont la peau bleue et s'allient souvent avec les rats.

Les **gobelins** sont plus grands et légèrement plus humains que les kobolds. Leur visage est plat et ils ont les oreilles pointues, le front bas, la peau orange et des crocs acérés en guise de dents. Ces esclavagistes vivant dans des grottes détestent les humains, les nains et les gnomes.

Les **orques** sont les humanoïdes les plus courants en Flannesse. Aussi impressionnants que des humains musclés, ils ressemblent à des hommes des cavernes aux traits bestiaux et à la peau gris-vert. D'un tempérament extrêmement combatif, ils ne cessent d'attaquer les autres races pour leur voler leurs terres et leur nourriture. Ils préfèrent les souterrains, ont une bonne vision dans le noir, mais ils remontent fréquemment à la surface pour chasser. Ils haïssent les nains et les elfes mais ont appris à respecter les humains, qui sont leurs pires ennemis. Les luttes inter-tribales sont fréquentes chez ces créatures.

Les orques peuvent procréer avec nombre d'humanoïdes différents. L'**orog**, ou grand orque, est né d'un père orque et d'une mère ogresse (l'orog est un orque plus fort et plus brave que la moyenne). Si le père est un ogre et la mère une orque, le rejeton est un **ogrillon**, qui est encore plus stupide et plus agressif qu'un orque et qui est doté de poings puissants et d'une peau particulièrement épaisse.

Les **hobgobelins** sont les plus agressifs de tous les gobelinoïdes, mais aussi les plus féroces et les mieux organisés. Ils ont l'air d'humains poilus et très musclés, à la peau brun-rouge ou grise et au visage rouge ou orange. Plus intelligents que les autres gobelinoïdes, ils sont connus pour leur brutalité et leur expertise militaire.

Les **norkers** sont de petits cousins des hobgobelins. Leur peau épaisse leur évite de nombreuses blessures. Naturellement hargneux, ils combattent à l'aide de gourdins et de leurs crocs.

Les **gnolls** (et leurs cousins, les **flinds**) font plus de deux mètres de haut et ont une tête

d'hyène. Ce sont des créatures maléfiques et égoïstes, qui haïssent leurs chefs et sont incapables de s'organiser autrement qu'en petits groupes, et seulement pour se livrer à des rapines occasionnelles. Gnolls et flinds ne travaillent jamais ; ils préfèrent laisser la moindre tâche à leurs esclaves.

Les **gobelours** sont de grands gobelins velus. Ils se déplacent sans faire trop de bruit malgré leur taille et leur force considérable.

Les **ogres** sont des monstres irascibles pouvant atteindre jusqu'à trois mètres de haut. Presque aussi forts que les géants, ils aiment dévorer humains et demi-humains. Ils sont stupides mais dangereux.

Les **mi-humains**, tels que les demi-orques et les demi-ogres, sont détestés par la plupart des humains et demi-humains. Certains arrivent à se faire respecter et à trouver du travail dans les régions civilisées, mais la plupart sont malfaisants et incapables de vivre de manière organisée.

## Les autres races intelligentes

### Les géants

Les géants de Flannesse se présentent sous de nombreuses races distinctes, dont certaines ont d'étranges particularités. Ils parviennent rarement à s'organiser, même si une armée de géants et d'humanoïdes s'est emparée de Geoff. La plupart des géants haïssent les humains, sans doute parce que ces derniers les ont forcés à aller vivre dans les montagnes.

Les **géants des collines** sont les plus nombreux. Ils habitent généralement en bordure des régions civilisées, qu'ils attaquent fréquemment. Friands de chaleur, les **géants du feu** vivent dans les régions volcaniques des Fournaises de l'Enfer, tandis que les **géants du givre** préfèrent les hauteurs gelées de la barrière des Hautes Cimes, de la cordillère des Brumes Cristallines et de la Péninsule thilonienne. Les cruels et grotesques **fomorians** résident principalement dans les Collines Hurlantes (au sein de l'empire de Iuz), mais on peut les rencontrer n'importe où. D'autres races de géants existent également.

### Les dragons

Les dragons sont de gigantesques reptiles ailés, hautement intelligents et capables de cracher du feu, du givre, de l'acide, du gaz empoisonné ou encore de la foudre. Dotés d'une force stupéfiante et, bien souvent, de puissants pouvoirs magiques, ils sont craints de tous. Bien que leur nombre ne cesse de diminuer au fil du temps, ils restent extrêmement dangereux, même seuls. Ils vivent plus de mille ans et nombre d'entre eux sont de véritables puits de connaissances historiques.

On recense trois grandes familles de dragons en Flannesse. Les **dragons chromatiques** sont maléfiques et couverts d'écailles colorées. Ils sont généralement rouges, bleus, verts, noirs ou blancs. Comme leur nom l'indique, les écailles des **dragons métalliques** ont la consistance du métal (le plus souvent l'or, l'argent, le bronze, le cuivre ou le laiton). Plus sages que les dragons chromatiques, ils ont également meilleur caractère, même si eux aussi mettent parfois leur sécurité et leurs intérêts au-dessus de ceux des autres.

Les **dragons de Greyhawk** sont uniques à la Tærre. On dit que ces créatures merveilleuses ont l'habitude de prendre une apparence humaine et de vivre dans les grandes villes. Sous cette identité, ce sont souvent des individus extrêmement riches et respectés qui fréquentent couramment le gratin de la société. Ils se déguisent avec un art consommé, faisant attention au moindre détail. On prétend que deux d'entre eux, un mâle et une femelle, résideraient à Faucongris.

Certains monstres assimilables aux dragons habitent également Flannesse, et certains sont plus ou moins intelligents. La **dragonne** est issue d'un croisement entre un dragon de laiton et un lion, tandis que la **chimère**, créée par magie, tient autant du dragon rouge que du lion et de la chèvre. La **wiverne**, reptile volant doté d'un dard mortel au bout de la queue, est fréquente dans les montagnes. Pour sa part, l'**hydre** aux multiples têtes s'attaque aux aventuriers des cavernes et des terres dévastées.

La **dragonnelle**, créature semblable à la wiverne qui réside dans les collines du Pomarj, est native de Greyhawk. Traquée par les humains depuis de nombreux siècles, elle est vouée à disparaître prochainement, même si quelques rumeurs relatent que certains humains et orques les élèvent pour s'en faire des montures volantes.

### Les races soutærraines

Des galeries prenant naissance sous les Fournaises de l'Enfer permettent de se rendre dans le monde soutærrain, un complexe sans fin de tunnels naturels ou artificiels qui s'étend dans les entrailles de la Tærre. Son écologie repose sur les créatures aquatiques et de nombreux lichens, mousses et autres champignons microscopiques. Dans les niveaux supérieurs, il est occupé par de nombreuses races humanoïdes distinctes. Plus bas, les habitants sont plus étranges encore, et presque tous hostiles aux créatures de la surface.

Les **drows**, ou elfes noirs, sont parmi les maîtres des lieux. Ils commercent avec d'autres races soutærraines ou de la surface, quand ils ne leur font pas la guerre. Ils ont la réputation d'être de puissants jeteurs de sorts.

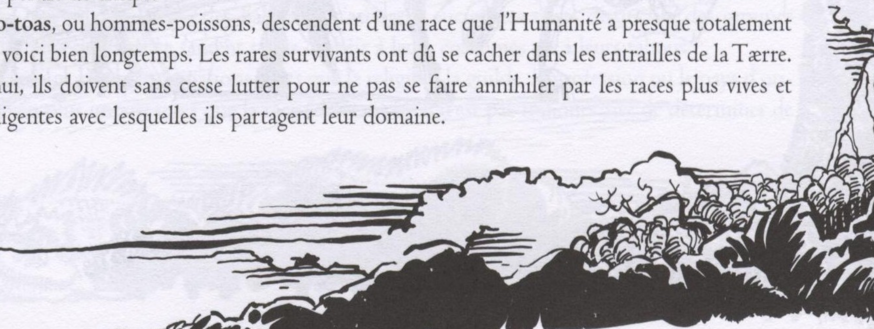
Les **duergars**, ou nains gris, vivent dans les entrailles de la Tærre et montent rarement à la surface. Organisés et intelligents, ils savent se défendre contre leurs ennemis soutærrains. Ce sont les maîtres de la pierre et du métal. Ils détestent leurs cousins, les nains des collines ou des montagnes.

Les nains rabougris que sont les **derros** comptent parmi les pires races qui soient dans les profondeurs. Seuls les intéressent la magie, le pouvoir et les esclaves. Ils sont haïs même par les autres races maléfiques, qui se méfient d'eux et préfèrent les éviter. Tous les vingt ans, ils partent en guerre dans les Soutærrains, massacrant et prenant comme esclaves toutes les créatures qui ont le malheur de croiser leur chemin.

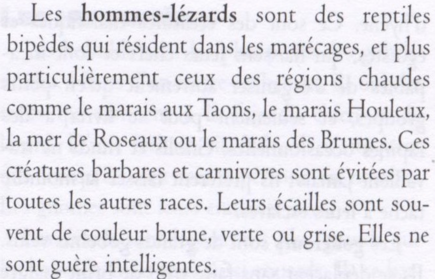
Les **jermlains** ressemblent à des humains miniatures, mesurant entre 30 et 50 cm de haut. Ils adorent attaquer en masse les victimes de plus grande taille et tout leur dérober avant de les laisser en pâture aux monstres carnivores. Ils s'entendent bien avec les rats et vivent en communauté avec eux.

Les **troglodytes** sont des reptiles humanoïdes vivant sous terre. Au combat, ils dégagent une odeur atroce qui met les humains, demi-humains et humanoïdes hors de combat. Grâce à cet avantage déloyal, ils peuvent tuer leurs adversaires très rapidement et entraîner les dépouilles dans leur antre sans perdre de temps.

Les **kuo-toas**, ou hommes-poissons, descendent d'une race que l'Humanité a presque totalement éradiquée voici bien longtemps. Les rares survivants ont dû se cacher dans les entrailles de la Tærre. Aujourd'hui, ils doivent sans cesse lutter pour ne pas se faire annihiler par les races plus vives et plus intelligentes avec lesquelles ils partagent leur domaine.







Les **rats-garous** rôdent souvent dans les niveaux supérieurs du monde soutærrain, et plus particulièrement sous les Fournaises de l'Enfer ou dans les égouts des villes dans lesquelles ils se sont infiltrés sous forme humaine. Ils font affaire avec d'autres races de la surface et des profondeurs.

Les **tyrannœils** sont peut-être issus d'un autre monde, voire d'un autre plan. Ils ressemblent à des sphères larges de 1,20 m à 1,80 m, pourvues d'un œil énorme, d'une gueule pleine de crocs et de dix minuscules globes oculaires montés à l'extrémité de pédoncules rabougris. Ils peuvent léviter à volonté et se déplacent à la vitesse d'un homme avançant au pas. Cruels et xénophobes, ils utilisent leurs yeux miniatures pour lancer de terribles rayons, tandis que le plus gros annule toute magie les prenant pour cible.

Les **flagelleurs mentaux**, que l'on connaît également sous le nom d'illithids, sont des créatures de taille humaine. Leur peau gluante est de couleur violette et ils n'ont que trois doigts et un pouce par main. Leur tête ressemble à une pieuvre : leurs yeux n'ont pas la moindre pupille et leur bouche de sangsue est entourée de quatre tentacules. Ils se servent de ces appendices pour saisir le crâne de leurs victimes et l'ouvrir afin d'aller dévorer leur cerveau. Nombre de flagelleurs mentaux sont capables de lancer des sorts et certains possèdent également des facultés psioniques qui leur permettent d'asservir les autres créatures. Ils vivent dans de grandes cités soutærraines ; l'une d'entre elles se trouverait apparemment sous les Fournaises de l'Enfer.

Les **svirfnebelins**, ou gnomes des profondeurs, constituent la seule race soutærraine d'alignement bon. Ces petits gnomes glabres doivent sans cesse se défendre contre les forces du mal.

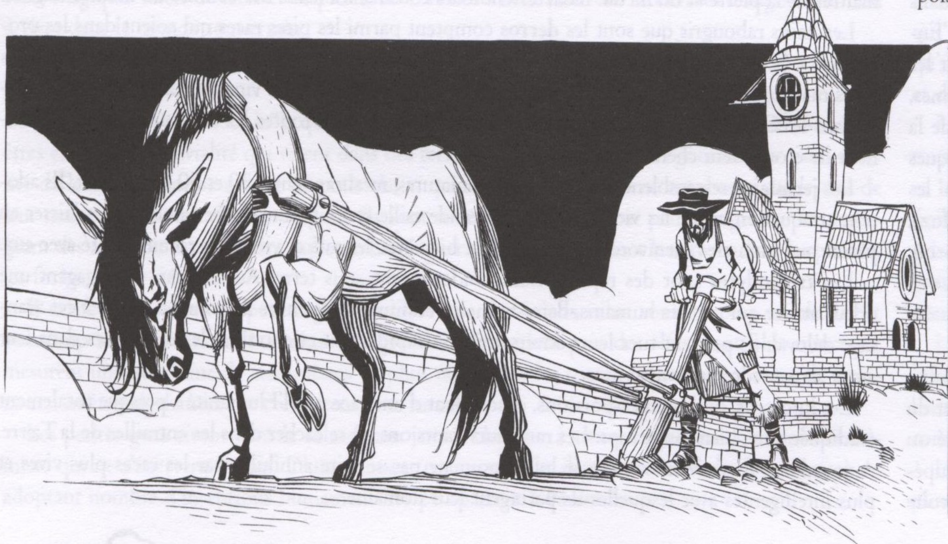
## Les autres créatures

Les **aarakocras** sont des hommes-oiseaux solitaires qui résident dans les montagnes, principalement dans la région de la Péninsule thilonienne et des monts Lortmil. Leurs ailes (dont leurs bras constituent l'armature) font plus de six mètres d'envergure. Le plumage des mâles est de couleur vive, celui des femelles étant dans les tons gris ou bruns.

Les **hommes sauvages** sont des humanoïdes recouverts d'une fourrure verte, qui résident dans les forêts tropicales et plus particulièrement la jungle d'Amédio et l'Hepmonésie. Ce sont d'habiles chasseurs vivant en haut des arbres. Ils semblent pacifiques mais se méfient des étrangers.

Les **batrasogs** sont des humanoïdes farouches, aux traits de grenouilles, qui haïssent toutes les autres races. On les rencontre surtout dans les marécages (le Grand Marais en est infesté) et ils ne savent que détruire. On pense que certains servent Wastri, le dieu des amphibiens. Il existe également d'autres "hommes-grenouilles" en Flannesse, les petits **gripplis** et les sournois **grungs**.

Les **centaures** occupent les froides plaines septentrionales que l'on nomme Landes. Leur culture est similaire à celle des humains tout proches ; ils apprécient donc le cuir tanné avec soin, les fourrures, les couleurs vives et les peintures rituelles. D'autres centaures vivent à Célène et dans les Steppes Arides.



Les **hommes-lézards** sont des reptiles bipèdes qui résident dans les marécages, et plus particulièrement ceux des régions chaudes comme le marais aux Taons, le marais Houleux, la mer de Roseaux ou le marais des Brumes. Ces créatures barbares et carnivores sont évitées par toutes les autres races. Leurs écailles sont souvent de couleur brune, verte ou grise. Elles ne sont guère intelligentes.

Les lycanthropes de Flannesse incluent les loups-garous, ours-garous, sangliers-garous, tigres-garous et autres rats-garous. Les sournois **loups-garous** constituent une terrible menace dans les plaines et les collines. Ils se joignent aux loups pour mieux attaquer les voyageurs. Les **ours-garous** sont des créatures bonnes et solitaires qui vivent dans les bois et les montagnes. Certains font partie des Rôdeurs de la Forêt Noueuse. Les **sangliers-garous** résident en forêt ; ils se mettent souvent en colère et recherchent en permanence la bagarre. Les **tigres-garous** sont des félins solitaires. Enfin, les **rats-garous** constituent la plus organisée de toutes les races de lycanthropes. Ils vivent dans les ruines et les souterrains, comme les égouts des villes.

Les **krakens** sont des pieuvres géantes, intelligentes et terriblement malfaisantes, qui s'en prennent aux navires dans les eaux tropicales et tempérées.

Les **quaggoths** sont des humanoïdes à fourrure blanche et sale qui vivent dans le nord. Ceux de Flannesse vivent en surface ; ils préfèrent en effet la forêt et les terrains accidentés aux souterrains.

Les **sahuagins**, ou "diables des mers", sont des êtres aquatiques et malfaisants, mi-hommes, mi-poissons (ils ont ainsi des écailles, des nageoires et des mains et pieds palmés). Ils attaquent toutes les autres races sous-marines, ainsi que les communautés côtières.

Les **trolls** sont présents dans tout le sous-continent. Ces carnivores perpétuellement affamés ont une apparence vaguement humaine mais une peau verdâtre. Leurs blessures se régénèrent, ce qui leur permet même de revenir à la vie après avoir été tués. Seuls l'acide et le feu les éliminent de manière définitive.

Enfin, les **yuan-tis**, êtres mi-hommes mi-serpents, rôdent sous les tropiques. Malfaisants à l'extrême, ils ne cherchent rien d'autre que l'éradication de l'Humanité.



# Jouer les races de Flannesse

En raison de la multiplicité de ses races, nations et cultures humaines, Flannesse prodigue aux joueurs des possibilités d'interprétation inégalées. La façon dont un personnage réagit à la présence de ses compagnons et aux aventures qui les réunissent a de bonnes chances d'être fortement influencée par son éducation, ce qui signifie que deux personnages ayant le même alignement et les mêmes caractéristiques peuvent répondre à une situation donnée de manière radicalement différente.

Compte tenu de la taille réduite de ce supplément, il ne nous sera pas possible d'étudier en détail toutes les combinaisons auxquelles les diverses permutations de race, d'alignement et de pays natal permettent d'aboutir. En revanche, nous allons nous intéresser aux aspects universels de la culture du sous-continent, puis nous vous proposerons des indications pouvant vous aider à interpréter vos personnages, ainsi que différents profils adaptés à tel ou tel groupe culturel. Les tables présentées dans ce chapitre sont là pour vous aider. Si votre MD vous y autorise, vous pouvez choisir vous-même le résultat souhaité plutôt que de laisser parler les dés.

## Le grand brassage culturel

Comme les tribus humaines ont été éparpillées aux quatre coins de Flannesse lors de leur exode puis, plus tard, par les nombreux conflits qui ont ensanglanté le sous-continent, les mariages entre clans se sont multipliés depuis mille ans que Flannas, Œridiens, Suellois et Bakluni cohabitent. Aucune de ces races n'est restée pure, sauf dans quelques régions isolées.

Par endroits, l'une de ces quatre cultures est dominante, ne serait-ce que dans l'esprit des habitants, ce qui signifie que ses traditions et tabous sont respectés avec plus ou moins de



sérieux. Ces régions sont souvent (mais pas systématiquement) peuplées par des individus au sang pur ou presque, qui sont aisément reconnaissables par la spécificité de leurs traits. Ailleurs, il se peut également qu'un clan ou un pays considère qu'il fait partie de la nation suelloise, flanna, œridienne ou bakluni, même si les individualités qui le composent viennent d'horizons variés.

Il se peut aussi que plusieurs cultures se soient mélangées sans perdre leurs caractéristiques propres ou que le brassage résultant donne une culture que l'on pourrait dire "de base" pour tout Flannesse. Dans ce dernier cas, les habitants n'arborent aucun des traits distinctifs des groupes majeurs, pas plus qu'ils ne se sentent tenus d'obéir à leurs coutumes ou à leurs tabous.

Pour beaucoup, des préoccupations telles que la religion, la guilde, la profession ou le pays d'origine sont bien plus importantes que la race (d'autant qu'il n'est pas toujours aisé de déterminer de



quel groupe culturel on est issu). Il y a alors de bonnes chances pour que leurs traditions et interdits découlent d'une autre facette de leur existence.

Le *Manuel des Joueurs* indique déjà comment jouer les elfes, gnomes et autres petites-gens. Comme le monde de Greyhawk a été le premier univers conçu pour AD&D, on peut considérer que les demi-humains décrits dans les livres de règles sont ceux de Greyhawk. Si vous souhaitez jouer un demi-humain, créez-le en suivant la procédure détaillée dans le *Manuel des Joueurs.* L'exception à la règle concerne les nains du cœur de Flannesse, qui ont droit à leur propre profil (décrit dans le dernier chapitre, il s'applique à trois groupes de dwurs présents dans le domaine de Faucongris). Les demi-orques sont également évoqués dans le profil coupe-jarret.

## Ajustements raciaux optionnels

S'il le souhaite, le MD peut appliquer des modificateurs aux caractéristiques des personnages en fonction de leur race. Aucun ajustement ne peut faire monter un score au-dessus de 18 ou le faire descendre en dessous de 4. Il faut obtenir la permission du MD pour pouvoir jouer un Rhénien. Ce groupe culturel est décrit plus loin (voir "Jouer les Rhéniens", page 44-45).

### Ajustements raciaux optionnels

| Race | Ajustements |
|---|---|
| Bakluni | +1 Sag, -1 Cha (uniquement pour les non-Bakluni) |
| Flanna | +1 Con, -1 Int (uniquement pour ce qui est d'apprendre de nouveaux sorts si le PJ est magicien) |
| Œridien | +1 Dex, -1 Sag |
| Rhénien | +1 For, -2 Cha (uniquement pour les non-Rhéniens) |
| Suellois | +1 Int, -1 Cha |

## L'arbre généalogique

Quelle que soit la race du personnage, il est parfois important de savoir qui sont ses parents. Même si certains malheureux abandonnés à la naissance et élevés dans des conditions précaires parviendront peut-être à accomplir de hauts faits d'armes et à devenir nobles, les autres devront se contenter d'une existence de miséreux. La personnalité de chacun y est pour beaucoup, mais les origines ont également un rôle important à jouer.

Les personnages peuvent jeter les dés et se référer aux tables suivantes s'ils souhaitent en savoir plus sur leurs parents. Il convient de rejouer tous les résultats qui ne s'accordent pas avec le personnage (par exemple, il serait surprenant qu'un Rhénien soit soldat ou policier). Le joueur peut également se mettre d'accord avec le MD plutôt que de jeter les dés.

La table 2 exige une certaine réflexion. Si les parents du personnage vivent ensemble (ou si c'était le cas avant leur décès), il faut jeter les dés pour un seul des deux, puis trouver pour l'autre une occupation qui soit compatible avec celle du premier (il serait extrêmement surprenant que la mère du PJ soit issue d'une famille noble et que son père soit un mendiant). Lorsque les parents vivent séparés (ou si l'un des deux est décédé), le joueur peut jeter deux fois les dés.

Le métier des parents du personnage devrait intervenir par instants au niveau de l'interprétation du joueur. Un personnage qui arrive dans une région où sa famille est très connue et a des amis ou des ennemis peut obtenir une audience auprès du seigneur local, acheter des objets rares ou précieux, ou encore réserver la meilleure table qui soit en ville. Bien sûr, le MD peut également utiliser ses ennemis contre le PJ, auquel cas ce dernier risque d'avoir à faire face à un certain nombre d'obstacles imprévus.

Un jet de dé peut aussi être effectué sur la table des contacts familiaux, qui indique les amis ou relations que le personnage a grâce à ses parents, ses frères et sœurs ou autre. Mais le seul fait de connaître ces PNJ ne garantit pas qu'ils seront disposés à l'aider. Par contre, ils le reconnaîtront et seront plus enclins à l'écouter.

### Situation familiale

| 1d10 | Situation familiale |
|---|---|
| 1-2 | Le PJ est un orphelin ou un enfant abandonné qui ignore tout de ses parents |
| 3 | Les deux parents sont décédés |
| 4-6 | Un parent est décédé |
| 7-8 | Les parents vivent ensemble |
| 9-10 | Ils vivent séparément |

Cette table ne détermine en rien le statut marital des parents.

### Situation professionnelle des parents

| 1d100 | Situation professionnelle |
|---|---|
| 1-4 | La lie de la société |
| 5-8 | D'une pauvreté extrême ; doit mendier pour subsister |
| 9-12 | Réfugié |
| 13-17 | Ouvrier agricole dans une ferme ou en ville |
| 18-20 | Voleur indépendant |
| 21-22 | Voleur affilié à une guilde |
| 23-28 | Fermier propriétaire de ses terres |
| 29-36 | Scribe ou précepteur |
| 37-50 | Marchand (affaires peu florissantes) |
| 51-56 | Membre de la garde ou de la police municipale |
| 57-61 | Employé dans une maison noble ou royale |
| 62-65 | Mercenaire |
| 66-70 | Aventurier |
| 71-77 | Artisan |
| 78-82 | Marchand (affaires raisonnablement florissantes) |
| 83-87 | Officier de la garde ou de la police municipale |
| 88-90 | Marchand (affaires très florissantes) |
| 91-93 | Artisan reconnu |
| 94-96 | Noble (petite noblesse) |
| 97-98 | Chef militaire |
| 99-00 | Puissant noble ou ambassadeur |

### Contacts familiaux

| 1d20 | Contact (PNJ) |
|---|---|
| 1-4 | Aucun contact intéressant |
| 5 | Membre de la famille royale |
| 6-9 | Officier |
| 10-11 | Officier supérieur |
| 12-13 | Prêtre de niveau 8 ou plus |
| 14 | Vieux sage |
| 15-16 | Magicien de niveau 8 ou plus |
| 17-18 | Haut dignitaire du gouvernement |
| 19-20 | Chef de guilde |

## Jouer les personnages natifs de Flannesse

### Jouer les Flannas

Les Flannas furent les premiers humains à s'installer en Flannesse. À l'époque, il leur fallait partager le sous-continent avec les demi-humains et humanoïdes présents. C'était alors des nomades qui vivaient de chasse et de cueillette, mais ils ont su s'adapter à l'arrivée des Œridiens, des Suellois et des Bakluni. Beaucoup de Flannas au sang pur vivent encore dans le duché de Taine, en Geoff et en Stérich. Ils sont également présents, bien que moins nombreux, dans les Landes, à Roquefief et dans la théocratie d'Arbonne.

Les Flannas se sont toujours sentis liés à la terre et cela se reflète généralement dans leur choix de compétences. Nombre d'entre eux ont pour moitié (au moins) des compétences "naturelles" telles qu'orientation et météorologie. Même ceux qui ne sont pas combattants peuvent prendre chasse et pose de collets sans avoir à payer de coût supplémentaire (mais ils ne sont alors capables de chasser et de piéger que les animaux de petite taille). De la même manière, ils peuvent choisir endurance et survie sans dépenser plus d'unités de compétence que le nombre indiqué sur la table. La tradition du conte étant fortement implantée chez eux, les Flannas sont d'excellents bardes.

Dans certaines régions, l'existence des Flannas est déterminée par la saison à laquelle ils naissent (ce système est semblable à l'horoscope utilisé par les Bakluni). La saison de naissance indique les coutumes et tabous auxquels le personnage devra obéir toute sa vie. Certains proviennent de la lointaine antiquité, alors que les Flannas étaient les seuls humains du sous-continent; d'autres sont plus récents, mais tout aussi mystérieux. Il est possible de jouer un personnage faisant partie d'un clan qui accorde encore une grande importance à ces signes, auquel cas il suffit de jeter 1d12 et de se référer à la table suivante :

"Horoscope" saisonnier des Flannas

| 1d12 | Saison de naissance | Symbole |
|---|---|---|
| 1-2 | Printemps | Souffle |
| 3 | Été naissant | Chair |
| 4 | Plein été | Soleil |
| 5-6 | Été mourant | Eau |
| 7-8 | Automne | Semence |
| 9 | Début de l'hiver | Vent |
| 10 | Creux de l'hiver | Obscurité |
| 11-12 | Fin de l'hiver | Pierre |

Le **souffle** glorifie tous les organismes qui ont survécu à l'hiver et, par extension, tout le règne animal. Les enfants du souffle doivent dire une petite prière chaque fois qu'une créature vivante meurt devant eux. Une fois l'an, il leur faut également faire un cadeau à leur monture, à leurs chiens et autres animaux de compagnie (en général, le présent est donné le jour de l'anniversaire du personnage, s'il est connu). Ils n'ont pas le droit de manger de viande durant le printemps.

La **chair** symbolise l'humanité (et la demi-humanité) et elle est identifiée à la période de l'année où les organismes affaiblis par l'hiver commencent à se remplumer. Même si nombre de Flannas affectionnent les tatouages, les enfants de la chair, eux, doivent absolument en avoir ou se livrer au piercing. Ils doivent également venir en aide à quiconque le demande (mais l'assistance qu'ils sont tenus de fournir n'est pas toujours celle qui est souhaitée ; par exemple, quelqu'un qui demanderait à un enfant de la chair de l'escorter jusqu'à Ket pourrait se voir offrir une pièce d'argent… qui a son utilité, après tout). Ils portent en permanence des lanières de cuir attachées de manière rituelle autour de leur poignet, une par individu qu'ils considèrent comme un parent ou un ami.

Le **soleil** représente le plein été, c'est-à-dire la période de l'année où l'astre du jour est à son zénith, mais aussi le feu en général, chaque foyer étant perçu comme un soleil miniature. Chaque fois que les enfants du soleil mangent en présence d'un feu, ils doivent lui offrir la première bouchée en la livrant aux flammes. Ils ont également pour obligation de réciter une brève prière chaque fois qu'ils allument un feu, magique ou non. Enfin, ils doivent brûler les ongles et les cheveux qu'ils se sont coupés.

Comme son nom l'indique, l'**eau** est associée à l'été mourant (la période de l'année où les orages sont les plus fréquents) mais aussi et surtout à l'eau sous toutes ses formes (ce qui comprend la glace). Ses enfants doivent plonger leurs armes dans tous les cours d'eau et plans d'eau qu'ils traversent (rivières, lacs, torrents, mers, etc., mais pas les marais, ni les puits ou les moulins, dont l'eau est due aux efforts de l'homme plus qu'à la nature). Il leur faut également se baigner au moins une fois par semaine. Ils n'ont pas le droit de boire du vin ou de la bière purs (l'interdit est levé s'ils coupent l'alcool avec un peu d'eau).

La **semence** annonce l'époque où arbres et broussailles sont chargés de fruits et où les animaux sont les mieux nourris. Pour les Flannas du temps jadis, c'était la période la plus importante de l'année. Les enfants de la semence doivent toujours porter des herbes (ou s'enduire d'onguents à base de plantes) pour se protéger du mal et de la maladie. Pendant la saison des récoltes, ils doivent donner à manger à tous ceux qu'ils rencontrent (une poignée de noix, un morceau de pain ou un bonbon au miel sont parmi les aliments qu'ils offrent le plus souvent).

Le **vent** symbolise le début de l'hiver et ses vents frais, mais aussi l'air en général. Ses enfants sont tenus de toujours s'endormir face au vent. Chaque fois qu'ils tuent un oiseau, ils doivent accrocher une de ses plumes dans leurs cheveux et l'y laisser jusqu'à ce qu'elle tombe naturellement.

L'**obscurité** représente le creux de l'hiver, c'est-à-dire la période la plus sombre de l'année, mais aussi la mort, le sommeil et les bouleversements de toutes sortes. Pendant la plus longue nuit de l'année, les enfants de l'obscurité se peignent le visage au charbon et au henné noir et ils n'ont pas le droit de se laver pendant un jour et une nuit. Ils ne peuvent chevaucher de monture noire et doivent dire une prière chaque fois que l'obscurité s'abat sur une pièce ou une caverne (par exemple, si l'on éteint l'unique torche allumée).

Enfin, la **pierre** symbolise le sol que révèle à peine la neige fondante, mais qui dort encore pour résister aux rigueurs de l'hiver. Ses enfants doivent toujours porter une amulette autour du cou.



Cette dernière prend la forme d'une minuscule poterie fermée contenant une pièce d'or, de petits cailloux ou un autre objet similaire. La casser est synonyme de malchance et elle doit être ramenée sur la terre natale de son possesseur. Les enfants de la pierre n'ont pas le droit de porter des bijoux d'un minerai ou métal donné, mais cet interdit ne s'applique pas aux armes ou pièces de monnaie (jetez 1d6 : 1 = argent, 2 = or, 3 = cuivre, 4 = fer blanc, 5 = fer, 6 = cristaux, ce qui inclut le quartz, le verre et la plupart des pierres de couleur). Enfin, les enfants de la pierre doivent laisser une offrande au pied de tout menhir, dolmen ou cercle de pierres qu'ils rencontrent.

## Jouer les Œridiens

Les grandes nations de Flannesse (la Furyondie, le Nyrond et même le Grand Royaume) ont toutes été fondées par les Œridiens venus de l'Occident, et la culture "de base" du sous-continent doit beaucoup à la leur. Résolument pragmatiques, ils aiment fonder des empires et ont une passion pour la guerre et l'exploration.

Leur respect inhérent pour la hiérarchie fait qu'ils s'intègrent plus aisément aux groupes militaires (ordres de chevaliers, etc.) et qu'ils n'ont guère de problèmes pour s'adapter aux postes à responsabilité les obligeant à répondre de leurs actes devant leurs supérieurs (par exemple, shérif de comté).

Même s'il suit généralement les ordres sans les discuter, l'Œridien s'emporte aisément et a tendance à régler les problèmes de manière extrêmement directe. On raconte ainsi l'histoire d'un Œridien auquel une porte avait tant résisté qu'il finit par incendier le bâtiment dans lequel elle permettait d'entrer. Aujourd'hui encore, lorsqu'on fait référence à une "clef d'Œridien", c'est pour évoquer un problème mineur réglé par une solution radicale.

Alors que les Œridiens du cœur de Flannesse se montrent généralement très directs, ceux qui sont issus de l'ancien Grand Royaume pratiquent la diplomatie avec un art consommé. Préférant éviter l'affrontement, ils manipulent les autres de toutes les façons possibles et imaginables. Après plusieurs générations passées sous les ordres de tyrans irrationnels, ils donnent parfois l'impression d'être paranoïaques et de se méfier de tout. Il est possible qu'ils se rebellent contre l'autorité de manière détournée, mais aussi qu'ils suivent à la lettre des ordres manifestement absurdes ou suicidaires. Les Œridiens de l'ancien Grand Royaume sont bien souvent des roublards. Quand cela n'est pas le cas, il y a de fortes chances pour qu'ils maîtrisent certaines compétences associées à ce groupe de personnages (déguisement, lecture sur les lèvres, etc.).

Nombre d'Œridiens deviennent combattants. Élevés dès leur plus jeune âge dans le respect et la connaissance des armes (même les filles), ils en manient au moins une avant d'atteindre l'âge adulte. Ils peuvent choisir n'importe quelle compétence améliorant leur agilité (danse, jonglerie, acrobatie, funambulisme, etc.). Les mages qui se spécialisent dans les sorts de combat et de protection sont également courants chez les Œridiens. On leur doit d'ailleurs de nombreux objets magiques à vocation martiale.

La fabrication des armes et armures revêt une grande importance chez les Œridiens. Au cours de leur enfance ou de leur adolescence, ils ont de bonnes chances d'avoir observé un armurier ou un forgeron (voire de leur avoir servi d'assistants), ce qui leur permet de maîtriser ces deux compétences sans dépenser plus d'unités que la table ne l'indique, et ce quelle que soit leur classe. Les armes et l'armure dont le personnage dispose au début de sa carrière sont si bien faites qu'elles peuvent lui procurer un avantage certain au combat. Jetez 1d6 ou choisissez le résultat que vous préférez sur la table qui suit :

### Armes/armure de départ d'un PJ œridien

| 1d6 | Avantage |
|---|---|
| 1 | Bien que non magique, l'arme de prédilection bénéficie d'un bonus de +1 au jet d'attaque (son type doit être déterminé avant de jeter le dé). |
| 2 | L'arme de prédilection vaut le double du prix normal. |
| 3 | Bien que non magique, la deuxième arme bénéficie d'un bonus de +1 au jet d'attaque (son type doit être déterminé avant de jeter le dé). |
| 4 | La deuxième arme vaut le double du prix normal. |
| 5 | Bien que non magique, l'armure bénéficie d'un bonus de +1 (son type doit être déterminé avant de jeter le dé). |
| 6 | L'armure vaut le double du prix normal. |

## Jouer les Rhéniens

Les Rhéniens détestent tous ceux qui ne font pas partie de leur race et ces derniers le leur rendent bien. Il est donc nécessaire d'obtenir l'approbation du MD pour pouvoir jouer un tel personnage. Il faut ensuite inventer une histoire plausible expliquant comment le Rhénien a fait la connaissance des autres PJ, pourquoi ces derniers le tolèrent et ce qui l'a poussé à abandonner sa vie de bohème au fil de l'eau. Bien évidemment, le problème ne se pose pas si tous les membres du groupe sont Rhéniens.

Si le joueur le souhaite, il peut jeter 1d10 et se référer à la table suivante pour obtenir la raison qui l'a poussé à quitter sa famille. Dans certains cas, il se peut qu'il parte à l'aventure le temps que quelque chose d'autre se produise (par exemple, si son chef l'a envoyé dérober un objet spécifique qu'il ne sait pas où trouver).

### Raison du départ

| 1d10 | Raison |
|---|---|
| 1 | Abandonné dans sa jeunesse, soit intentionnellement, soit par accident (la barge ayant dû partir sans attendre). |
| 2 | Banni de manière permanente en raison d'un crime terrible commis à l'encontre de la famille (trahison, meurtre avec préméditation, homicide involontaire, etc.). |
| 3 | Banni temporairement, en raison d'un crime mineur commis à l'encontre de la famille (refus d'obéir, vol). Le bannissement peut durer 1, 2 ou 5 ans. |
| 4 | Parti volontairement en raison d'un désaccord avec les coutumes ou tabous rhéniens. |
| 5 | Parti volontairement en raison d'un désaccord avec la sage-femme ou le noble de la famille. |
| 6 | Parti volontairement pour faire carrière dans une spécialité interdite par le mode de vie rhénien (chevalier, barde, etc.). |
| 7 | Parti pour se protéger après une affaire de cœur ayant mal tourné. |
| 8 | Resté sur la terre ferme au départ de la barge, en raison d'une affaire de cœur (aujourd'hui terminée) avec un non-Rhénien. |
| 9 | Laissé derrière la barge (par exemple en prison) lorsqu'elle est partie sans crier gare. Il est possible que le PJ recherche actuellement l'embarcation. |

| | |
|---|---|
| 10 | Envoyé en secret par la sage-femme ou le noble du clan pour obtenir des informations ou dérober un objet spécifique. |

Il n'y a pas de clercs, de druides, de rôdeurs ou de paladins chez les Rhéniens. Leurs croyances sont extrêmement secrètes et ils n'en parlent jamais aux étrangers. Les jeunes sont généralement voleurs. Par la suite, une femme ayant atteint un certain statut à de bonnes chances de devenir magicienne. Un homme, lui, sera sans doute guerrier.

Les Rhéniens sont de taille modeste : les hommes ne dépassent jamais 1,80 m et la moyenne tourne autour de 1,65 m. Les femmes sont légèrement plus petites. Malgré cela, tous sont très musclés (comme le montre la table des Ajustements raciaux optionnels, page 42).

Comme tout le monde se méfie d'eux, ils peuvent subir jusqu'à 3 points de malus sur la Table 59 du *Guide du Maître* : Réactions des rencontres. Cette pénalité peut être atténuée en fonction de l'apparence physique du personnage (s'il peut passer pour un Œridien, il est possible qu'elle disparaisse purement et simplement) et de l'endroit de Flannesse où il se trouve. Il se peut ainsi que les habitants des régions les plus reculées n'ayant jamais entendu parler des Rhéniens, n'aient aucune raison d'avoir des préjugés à leur encontre. Ce qui est très rarement le cas dans le domaine de Faucongris, le duché d'Urnst, la Furyondie ou Véluna.

En début de carrière, les PJ rhéniens possèdent une belle armure de cuir faite maison, qu'ils ne quittent jamais. Ils sont très souvent d'alignement neutre, tous les ajouts étant possibles (loyal neutre, chaotique neutre, mais aussi neutre bon et neutre mauvais). Le joueur doit discuter de l'alignement de son personnage avec le MD.

Tous les Rhéniens parlent un langage qui leur est propre, aussi le PJ gagne-t-il automatiquement la compétence "idiome rhénien". Celui-ci est en évolution constante, car il intègre sans cesse des termes locaux à son vocabulaire.

En option, les PJ rhéniens peuvent également débuter leur carrière avec quelques talents de voleur. Dans ce cas, il suffit de jeter 1d4 et le personnage est considéré comme un voleur de même niveau. Les Rhéniens ne font jamais partie d'une guilde ; ils s'entraînent au sein de leur clan. Si le PJ est voleur, il poursuit sa progression (en matière de talents) à partir de cette base. Si sa classe est autre, on peut considérer qu'il est à classes jumelées.

## Jouer les Suellois

Presque tous les Suellois ont un énorme respect pour la magie, qui les attire également beaucoup. Cela explique que nombre d'entre eux deviennent magiciens et qu'ils maîtrisent bien souvent la compétence connaissance des sorts, même lorsqu'ils ont choisi une autre classe.

Les obligations familiales sont primordiales pour eux et ils défendent avec la dernière énergie leur foyer et leurs proches (qui se limitent souvent à la cellule familiale, et non à la totalité des parents). Il n'est pas rare qu'un aventurier envoie de l'argent aux siens ou qu'il forme son jeune frère ou cousin. L'arbre généalogique de chaque Suellois remonte fréquemment à l'empire, qui a disparu depuis plus de mille ans.

En règle générale, les Suellois s'énervent plus facilement que n'importe quelle autre race humaine de Flannesse. Pour régler un problème, ils ont autant de chances d'avoir recours à la force (physique, magique ou politique) qu'à la négociation et la manipulation. Ils sont souvent fiers et se font une règle de ne jamais montrer qu'ils ont des ennuis financiers.

L'empire était profondément maléfique et, aujourd'hui encore, nombre de groupes suellois ont tendance à être malfaisants.

Les joueurs décidant de jouer un Suellois peuvent déterminer le groupe culturel auquel appartient leur PJ à l'aide de cette table (à moins qu'ils ne préfèrent le choisir) :

### Groupes culturels suellois

| 1d10 | Groupe culturel |
|---|---|
| 1-2 | Barbares de la Péninsule thilonienne |
| 3 | Suellois des royaumes îliens |
| 4-8 | Suellois du cœur de Flannesse |
| 9 | Barbares d'Hepmonésie ou de la jungle d'Amédio |
| 10 | Informateurs de la Fratrie Écarlate |

**Barbares de la Péninsule thilonienne :** Nombre d'érudits considèrent que les Barbares des Neiges, du Givre et des Glaces que l'on trouve dans le lointain nord-est sont, parmi tous les Suellois restants, ceux dont la pureté du sang est la moins mise en doute. Leur culture étant basée sur les raids marins et l'exploration (auxquels viennent s'ajouter, à un degré moindre, l'agriculture et la pêche), tout PJ suellois de cette région maîtrise automatiquement les compétences expertise maritime, natation et pêche en plus de celles auxquelles sa classe lui donne droit. Les Suellois de la Péninsule thilonienne sont connus pour leur tempérament particulièrement coléreux et l'on trouve parfois des berserkers dans leurs rangs. Ils ont la fibre exploratrice et partent souvent à l'aventure. Par contre, ils ne s'intéressent guère à la magie.

**Suellois des royaumes îliens :** Nombre de Suellois se sont installés sur les îles situées au large de la côte méridionale de Flannesse, et plus particulièrement dans la Seigneurie des Îles. Comme leurs frères de la Péninsule thilonienne, ils peuvent avoir droit aux compétences expertise maritime, natation et pêche en bonus. Leur culture est essentiellement avancée sur le commerce et ce sont de meilleurs négociateurs que la plupart des autres Suellois.

Depuis peu, ils ont été chassés de l'archipel des Tournevent (de même que tous les non-elfes). La plupart des expulsés sont allés s'installer à l'est de l'ancien Grand Royaume, mais d'autres ont rejoint la Fratrie Écarlate ou sont partis pour le cœur de Flannesse pour y vivre une vie d'aventuriers.

**Suellois du cœur de Flannesse :** Dans le duché d'Urnst et la vallée du Sheldomar, le célèbre caractère ombrageux des Suellois a su s'assagir pour ne plus prendre la forme que d'un certain agacement lors des négociations. Si l'on excepte ceux qui ont rejoint la Fratrie Écarlate, les Suellois de la région ont vu leur culture modifiée par celle de leurs voisins directs, avec qui ils ont désormais plus de choses en commun qu'avec les Suellois pure race. S'ils sont magiciens, ils ont de bonnes chances d'avoir étudié à l'université de Faucongris ou dans une autre école similaire.



**Barbares d'Hepmonésie ou de la jungle d'Amédio :** Suite à la guerre qui a dévasté les Empires suellois et bakluni, certains Suellois se sont enfuis en direction de l'Hepmonésie et de la jungle d'Amédio, dans le sud de Flannesse. Ils y sont par la suite restés, ignorés et oubliés de tous, jusqu'à ce que la Fratrie Écarlate se rende compte de leurs facultés martiales et vienne leur prendre leurs guerriers.

Les Suellois d'Amédio et d'Hepmonésie sont nettement plus bronzés que les autres et couverts de taches de rousseur. Leur culture tribale s'articule autour de nombreux petits villages. Les créatures hostiles de la région et les incursions fréquentes qu'ils mènent contre les villages voisins en font de grands adeptes du combat et de la chasse. Leur culture est primitive en regard du reste de Flannesse et quelques rumeurs font état de pratiques cannibales chez certaines tribus. Les Suellois des jungles, que l'on rencontre parfois dans les contrées de Flannesse, sont généralement d'anciens esclaves ayant échappé aux armées de la Fratrie Écarlate ; il y a donc de bonnes chances pour qu'ils soient plus ou moins familiarisés avec les armes. Ils peuvent être à classes jumelées : guerrier, plus la classe choisie avant (ou après) la période qu'ils ont passé comme esclaves de la Fratrie.

**Informateurs de la Fratrie Écarlate :** La Fratrie Écarlate opère depuis la péninsule de Tilvanot, mais ses agents et informateurs sont disséminés dans tout Flannesse. Cette organisation raciste fait appel au sabotage, au crime et à la subversion pour atteindre son but : faire des Suellois les maîtres incontestés de tout Flannesse. Comme l'on pouvait s'y attendre, tous ses membres (ou presque) sont des Suellois. La plupart d'entre eux appartiennent à la classe des prêtres ou des roublards, et ils sont systématiquement maléfiques. Il serait très surprenant qu'un PJ puisse être membre de la Fratrie, mais il est par contre possible (s'il est Suellois) qu'il ait été payé pour infiltrer un groupe et recueillir des informations, dérober des artefacts, engager de nouvelles recrues, etc. Si jamais son rôle est découvert, le personnage risque fort de se retrouver opposé au reste de son groupe.

## Jouer les Bakluni

En Flannesse, la culture bakluni a évolué dans deux directions bien distinctes. Au nord-ouest (chez les Nomades du Loup ou du Tigre) et à l'ouest (dans les Steppes Arides et les plaines des Paynims), les Bakluni vivent en nomades et leur existence s'articule autour de l'élevage de chevaux puissants et rapides dont ils font commerce. À l'inverse, dans des nations telles qu'Ull, Ekbir, Zeif, Tusmit et Ket, ils ont fondé une société sédentaire et urbanisée axée sur le commerce sous toutes ses formes. Ces pays situés à l'extrême ouest de Flannesse bénéficient d'une situation géographique hors pair pour ce qui est du commerce et de l'exploration.

Malgré ces différences manifestes, il existe de profondes similitudes entre les deux groupes. Dès leur plus jeune âge, tous les Bakluni croient dur comme fer en ce qu'ils appellent les Quatre Pattes du Dragon : l'honneur, la famille, la générosité et la piété, qui doivent être les grandes priorités de tout Bakluni qui se respecte. Tous les actes, petits ou grands, ont un impact sur l'honneur du personnage, et cette mentalité influe souvent sur ses actions. Le problème, c'est que les étrangers ne comprennent pas toujours quels actes sont positifs ou négatifs. Même si la loyauté peut sembler honorable, il est pourtant des situations où suivre la voie de l'honneur revient à être pris pour un traître (par exemple, si le personnage découvre que sa sœur a lâchement assassiné son employeur).

La famille est la base de la société bakluni, mais sa définition varie d'un clan à l'autre : elle peut ainsi aller de la cellule familiale réduite à sa plus simple expression (les trois générations vivant sous le même toit) au clan tout entier, dont tous les membres sont plus ou moins cousins. Ensuite, les Bakluni sont loyaux envers leur guilde, leur école ou leur groupe militaire (qu'ils appellent systématiquement leur "petite famille"), puis envers leur État. La plupart des PJ ont une famille nombreuse sur leur terre natale.

La générosité inclut le fait de donner l'aumône et d'accorder son hospitalité aux invités. Les Bakluni sont fortement incités à faire preuve de bonté envers ceux qui ont moins de chance qu'eux. Pour beaucoup, ce principe consiste à offrir quelques pièces de cuivre aux mendiants mais, si les possessions du personnage augmentent, sa générosité est censée croître en conséquence. Il peut donner de l'argent à une bibliothèque ou des bains publics, "adopter" une petite communauté et la surveiller de loin, en faisant des dons anonymes en cas de besoin, offrir des bourses d'études aux jeunes prometteurs mais sans le sou ou encore aider les aventuriers qui traversent en mauvaise passe. Quoi qu'il en soit, sa générosité doit s'exprimer dans la plus grande discrétion.

L'hospitalité est sacrée. Les Bakluni apprennent dès leur plus jeune âge que n'importe qui peut leur demander asile pour la nuit et qu'un homme d'honneur ne peut se soustraire à cette obligation. Mais le personnage, qui est assuré de pouvoir loger n'importe où du moment qu'il trouve un membre de sa race, peut aussi avoir à respecter cette coutume en se montrant un hôte accueillant.

Dans un monde où les dieux sont si nombreux, la piété est une vertu extrêmement flexible. Si la plupart des Bakluni vénèrent Istus, certains peuvent prier d'autres dieux. Les dons faits aux temples et églises ne sont pas à mettre au même plan que la générosité évoquée ci-dessus. Dans certaines communautés, les Bakluni doivent montrer leur piété en respectant des interdits déterminés par leur mois de naissance. Les PJ ont 8 % de chances d'être nés durant une semaine de festivités, auquel cas il leur faut jeûner pendant cette période de l'année. S'ils sont nés au cours d'un mois "normal" (ce qui a 92 % de chances de se produire), il leur suffit de jeter 1d12 et de consulter la table suivante :

### Coutumes et tabous bakluni

| 1d12 | Coutume |
|---|---|
| 1 | Interdiction de manger certains aliments. |
| 2 | Obligation de manger certains aliments au moins une fois par semaine. |
| 3 | Interdiction de jurer. |
| 4 | Interdiction de boire de l'alcool, sauf au cours des cérémonies religieuses. |
| 5 | Interdiction de montrer une certaine partie de son corps (1d6 : 1 = les pieds, 2 = les genoux, 3 = les mains, 4 = les coudes, 5 = la tête, 6 = le cou) en présence de personnes du sexe opposé. |
| 6 | Obligation de passer une semaine par an, seul, à jeûner et à prier. |
| 7 | Obligation de se couvrir la tête dans les lieux saints. |
| 8 | Interdiction de parler autrement que par murmures dans certains lieux ou certaines conditions (dans un temple, au cours d'un festival, sous la pleine lune, etc.). |

9 Obligation d'aller pieds nus durant Chaudenoce.
10 Obligation de prendre un bain d'eau salée après chaque combat.
11 Obligation de purifier ses armes par le feu après chaque combat.
12 Obligation d'abstinence jusqu'au mariage.

Dans les tribus nomades, l'élevage des chevaux pour l'agriculture, le transport et la guerre est un métier noble et nécessaire. Grâce à cela, les PJ issus de cette culture gagnent gratuitement les compétences dressage d'animaux, équitation et maîtrise des animaux, mais seulement vis-à-vis des chevaux. Les bêtes sont bien traitées ; elles ont droit à de la nourriture de qualité et font de l'exercice tous les jours. Leur harnachement et leurs articles de sellerie sont entretenus avec soin. Quand le temps est mauvais, certains nomades vont jusqu'à dresser des tentes ou des yourtes pour y abriter leurs chevaux.

Les cavaliers bakluni sont connus dans tout Flannesse. Quiconque les a un jour vus à l'œuvre a sans doute de nombreuses histoires à raconter sur leurs prouesses (à moins que l'individu en question ne se soit retrouvé face à eux, auquel cas il y a de bonnes chances pour qu'il n'en ait pas réchappé). Les chevaux sont vifs et agiles, les cavaliers forts et expérimentés. Ensemble, ils constituent une machine de combat que tous leurs adversaires potentiels prennent très au sérieux.

Les légendes bakluni ont souvent trait aux chevaux. Elles racontent comment certains équidés ont sauvé des clans entiers, menacés par le feu ou des hordes d'animaux terrifiés, comment d'autres ont tiré leur maître d'un fort mauvais pas en faisant preuve d'une intelligence hors du commun, et comment d'autres encore ont été envoyés par les dieux pour délivrer des messages d'avertissement ou d'encouragement. Parmi les histoires les plus célèbres, on recense celle du cheval gigantesque qui traîne la Tærre au milieu des cieux, celle de l'étalon coléreux qui a aplani une partie de la barrière des Hautes Cimes à coups de sabot pour donner naissance aux plaines des Ket, et enfin celle de la jument qui, voici plusieurs siècles de cela, s'est jetée dans l'océan Dramidj pour sauver Ekbir et les Nomades du Tigre d'une terrible sécheresse.

Nombre de traditions bakluni sont en rapport avec les chevaux. Dans la plupart des foyers, avant le début du dîner, on porte un toast à la santé de tous les animaux de la famille, en les nommant un à un ; ce n'est qu'après que le repas peut commencer. Les guerriers échangent souvent une mèche de cheveux avec leur destrier : ils se font un collier ou un bracelet à l'aide de crin et tressent leurs cheveux dans la crinière de l'animal. Enfin, les Bakluni fêtent l'anniversaire de leurs chevaux en leur glissant un collier de fleurs autour du cou et en leur offrant des sucreries.



Tous les Bakluni aiment chanter, danser et, bizarrement, manipuler les marionnettes. Leurs fêtes proposent un grand nombre de chants et de danses variées. Pour les festivités d'importance, on organise des défilés dont l'attraction sont des poupées de taille humaine et parfois plus grande. Les funérailles s'accompagnent de lentes mélopées que chantent toutes les personnes présentes. Beaucoup de Bakluni accueillent le lever du jour et la tombée de la nuit par une chanson.

## Jouer les personnages d'ascendance mixte

Même si nombre de gens peuvent s'identifier avec l'une des races majeures de Flannesse, beaucoup sont de sang-mêlé ou liés à plusieurs races. Un personnage peut, par exemple, avoir une mère œridienne et un père bakluni, ou une famille suelloise peut vivre dans un village flanna de Pérennelande. Cela peut se retrouver au niveau des PJ s'ils ont fait leurs une ou plusieurs des coutumes locales.



Il est également possible que certains personnages n'accordent pas la moindre importance à leur race, ou encore qu'ils fassent partie d'une famille n'ayant que peu d'affiliations avec un groupe culturel donné. Par exemple, un personnage ayant grandi à Faucongris peut exhiber autant (ou aussi peu) de caractéristiques raciales que le joueur le souhaite.

## Noms et titres

Les noms diffèrent énormément d'une région à l'autre de Flannesse, en accord avec les coutumes locales. Il existe toutefois quelques règles généralisées, que voici :

**Les gens du peuple :** Ils n'ont bien souvent qu'un seul nom. S'ils exercent un métier, ils peuvent l'ajouter à leur patronyme, de manière à donner, par exemple, Dormir Tailleur ou Thadeus l'Armurier. S'ils sont reconnaissables par une caractéristique physique ou un trait de comportement, il est possible que cette donnée intègre leur nom (Janko l'Œil-Blanc ou Gitta la Vive). Dans le cas où un membre de la famille serait une célébrité locale, son nom (et son exploit) peut être substitué à la profession du personnage (Marran, cousin d'Hewell Tueur-d'Orques). Enfin, quand on cherche à se faire connaître alors que l'on est loin de chez soi, le nom de la ville natale est automatiquement rattaché au patronyme : Kendren de Crochebutte ou Jakk de Roquefief.

**Les exilés :** Beaucoup de gens ont été chassés de chez eux par la Grande Guerre et les conflits qui l'ont suivie. Bien souvent, ils utilisent le nom de leur pays en guise de patronyme, allant pour ce faire jusqu'à remplacer un éventuel titre de gloire. Par exemple, Jenna Frappe-Gorgonne se fait connaître sous le nom de Jenna de Geoff maintenant qu'elle est exilée en Furyondie. Les habitants de Flannesse sont fiers d'intégrer leur terre natale à leur nom.

**Les nobles :** Presque partout, lorsque l'on s'adresse à un noble de manière formelle, on commence par donner son titre, puis son prénom, et enfin son patronyme ou le nom de son domaine. Sire Nellist Egremont (famille) de Boissalin (domaine) sera tout simplement "sire Nellist" dans la vie de tous les jours. Par contre, à la cour, il est de rigueur de l'appeler par son nom entier. Les nobles en exil ont tendance à ne pas faire référence à leur terre natale, car cela ne fait que leur rappeler un peu plus ce qu'ils ont perdu. Par exemple, si le seigneur précédent venait à perdre ses terres, un hôte plein de tact veillerait à l'appeler sire Nellist ou sire Nellist d'Egremont, en faisant bien attention de ne pas mentionner Boissalin. Des individus sans scrupules qui n'ont rien de nobles utilisent parfois cette règle de la bienséance à leur avantage, soit pour faire croire qu'ils sont en exil, soit pour mener à bien une quelconque escroquerie.

**Les magiciens :** D'où qu'ils viennent, on les appelle généralement par un seul nom (il suffit, pour s'en convaincre, de penser à Mordenkainen ou à Bigby). Toutefois, plus un mage est puissant, plus il y a de chances qu'il ait un nom multiple, comme Jallarzi Sallavarian ou Warnès Mantelastre.

**Les clercs :** Les prêtres sont connus par leur nom et le lieu où se dresse le temple dont ils dépendent (Hamras de Leukish). Il arrive aussi parfois qu'un prêtre noble préfère être connu par son nom de famille.

**Les elfes :** Les elfes utilisent toujours leur patronyme, ce qui n'a rien de surprenant compte tenu de leur longue espérance de vie. Une fois traduit, ce nom est souvent romantique et très évocateur (Lueurdétoile, Vrilledargent, et ainsi de suite). Même dans la langue des elfes, il reste souvent mélodieux (Théodain Eriasson du Cercle des Huit ou encore Fioranna Aielestriel, ambassadrice du Nyrond à Faucongris). Demi-elfes et elfes vivant à proximité de communautés humaines ajoutent parfois à leur prénom le nom de leur profession ou de leur lieu de résidence, de manière à faciliter leurs relations avec les humains.

**Les nains :** Les nains, extrêmement fiers de leur lignée, utilisent toujours l'intégralité de leur nom, procédure qui s'accompagne toujours d'un certain cérémonial. Un nain se présente à un étranger en récitant son prénom, suivi du nom de son clan et de celui de plusieurs de ses ancêtres. Quatre est une bonne moyenne, même si certains, plus modestes, se limitent à trois. Un nain citant cinq générations d'ancêtres cherche souvent à se vanter (mais il est aussi possible qu'il fasse toute confiance à son interlocuteur). Seul un chef peut remonter sur six générations. Le nain tolère généralement que ses connaissances l'appellent par son prénom, sauf si c'est un chef, auquel cas le nom entier est requis (mais pas les ancêtres). Les exilés préfèrent taire le nom de leur terre natale plutôt que d'admettre qu'ils en ont été chassés. Les humains appellent souvent les nains par leur prénom et leur nom de clan, remplaçant parfois ce dernier par un surnom, comme c'est le cas pour Holgi l'Hirsute, roi des collines de Fer.

**Les gnomes :** Les gnomes ont tous un prénom et un nom de famille, auxquels ils ajoutent systématiquement un "titre". Celui-ci peut être le lieu de résidence de leur famille ou tout simplement quelque chose qui leur semble important sur le moment. Ainsi, à diverses périodes de sa vie, Grimmri Fischer aura pu se faire appeler Grimmri Fischer le Bouffon, Grimmri Fischer du Haut-Peuple ou encore Grimmri Fischer, serrurier de Faucongris.

**Les petites-gens :** Tout comme les gnomes, les petites-gens ont un prénom et un nom de famille, mais ils ont également recours à une pratique que les autres races détestent souvent en s'appelant par des surnoms et/ou diminutifs. Ainsi, Harriet Gagépique pourra être connue sous le nom de Bouclette (en raison de ses cheveux frisés), la Gageuse (en raison de son nom de famille), Vertemanche (si le vert est la couleur de sa robe préférée) ou encore l'Ortie (surnom que ses ancêtres traînent depuis plusieurs générations). Ces noms sont interchangeables et de nouveaux ne cessent de venir s'ajouter à la liste.

**Les humanoïdes :** Les humanoïdes se contentent généralement d'un prénom, en y ajoutant parfois le nom de leur famille ou de leur clan. Commandants et chefs de clan ont souvent droit à un titre faisant référence à leur force, à leurs habitudes les moins ragoûtantes ou encore à leur arme ou leur supplice de prédilection. Ce titre est parfois en rapport direct avec le nom du clan, de telle sorte que le chef des Têtes Brisées pourra se nommer Arakkosh Fenlecrâne.

## Rang et titre

Quiconque fréquente les individus haut placés et les têtes couronnées doit savoir quel titre donner à qui. Ceux qui suivent sont courants dans toutes les nations du centre-ouest de Flannesse.

D'autres titres honorifiques viennent souvent s'ajouter à ceux qui sont mentionnés ci-dessous. Par exemple, Alida Væssen, baronne de Souffrecerf, pourra être appelée Votre Proéminence, titre traditionnellement alloué aux barons et baronnes de Flannesse. Mais ceux qui connaissent vraiment l'étiquette sur le bout des doigts veilleront à l'appeler par son titre exact, celui de

Dame de Souffrecerf. Les termes indiqués ci-dessous ne veulent rien dire en soi ; ils ne prennent leur sens qu'une fois que l'on a appris à les employer à bon escient.

Tous les titres n'existent pas partout, mais leur ordre reste établi, bien qu'il puisse parfois y avoir confusion entre la puissance respective des divers ducs et princes. Par exemple, Karll, archiduc d'Urnst, a un rang supérieur à bien des princes. Dans le doute, mieux vaut donner à un noble un titre qu'il ne mérite pas plutôt que de l'insulter.

### Rang et titre

| Rang | Titre |
|---|---|
| Empereur/impératrice, roi/reine suprême | Votre Majesté Impériale |
| Roi/reine | Votre Majesté |
| Prince/princesse | Votre Altesse ou Votre Noble Grâce |
| Duc/duchesse | Votre Grâce |
| Archevêque/grand prêtre | Votre Grandeur |
| Marquis/marquise | Votre Noblesse |
| Comte/comtesse, graaf | Votre Éminence |
| Vicomte/vicomtesse | Votre Noble Seigneurie |
| Baron/baronne | Votre Excellence |
| Seigneur maire | Votre Seigneurie |
| Chevalier-commandant | Très Honorable Sire/Dame |
| Chevalier banneret | Honorable Sire/Dame |
| Maire | Honorable Maire |
| Chevalier/dame marié(e) | Très Valeureux Sire/Très Valeureuse Dame |
| Chevalier/dame célibataire | Valeureux Sire/Valeureuse Dame |
| Clerc, prêtre | Selon le clergé, mais Père/Mère sont courants |
| Ancien | Honorable Maître/Maîtresse |
| Gentilhomme/gente dame | Maître/Maîtresse |
| Écuyer | Écuyer |
| Affranchi | Compagnon/compagne |

## Expressions populaires

Suivent quelques expressions populaires, qui ont été compilées à l'usage du voyageur et du curieux.

**Puisse votre fer rester froid** est une phrase qui revient souvent dans la bouche des guerriers du Haut-Peuple et de Furyondie. Il fait référence à la grande utilité des armes en fer froid contre certains morts-vivants, et plus particulièrement ceux qui sont au service de Iuz.

Chez les mêmes, **Je crache sur l'Ancien** exprime la bravoure ou le dédain. Ce peut également être un salut viril entre soldats.

**Éternelle est la pierre** et ses nombreuses variantes (telles que **Tant que pierre vivra**) sont un salut et une marque d'amitié chez tous les alliés de Citadelle, ainsi que la reconnaissance de la bravoure des nains et de la puissance de leur ville fortifiée.

**Patte de velours, l'ami** est l'une des phrases préférées des Rôdeurs de la Forêt Noueuse, qui ont de nombreux amis ours-garous. Quand l'individu qui l'utilise n'est pas un rôdeur, elle signifie qu'il est désireux d'apprendre leurs coutumes.

**Va mains dans les poches et l'œil sur ta bourse** est la forme d'au revoir préférée des habitants de Faucongris, ville qui regorge de voleurs à la tire.

**À la mort des étoiles** est la forme d'adieu rituelle des barbares du nord. C'est un serment de fidélité qui a deux sens distincts. Quand il fait très froid, la buée que l'on fait en respirant se solidifie et tombe au sol en une pluie de fines particules givrées que les barbares nomment "étoiles mourantes". Dans ce sens, l'expression signifie donc "à la prochaine". Mais elle peut également vouloir dire "à la fin du monde", car certains mythes nordiques annoncent que la Tærre finira détruite par une pluie d'étoiles.

**Puisse la hache grandir** est une expression très usitée par les Chevaliers du Saint Bouclier. Elle fait référence à leur dieu, Héronéus, lequel possède une hache qu'il peut agrandir ou rapetisser à volonté. En demandant qu'elle grandisse, les chevaliers expriment le désir que le bien redevienne prédominant et que la Pavoisie soit reprise à l'envahisseur.

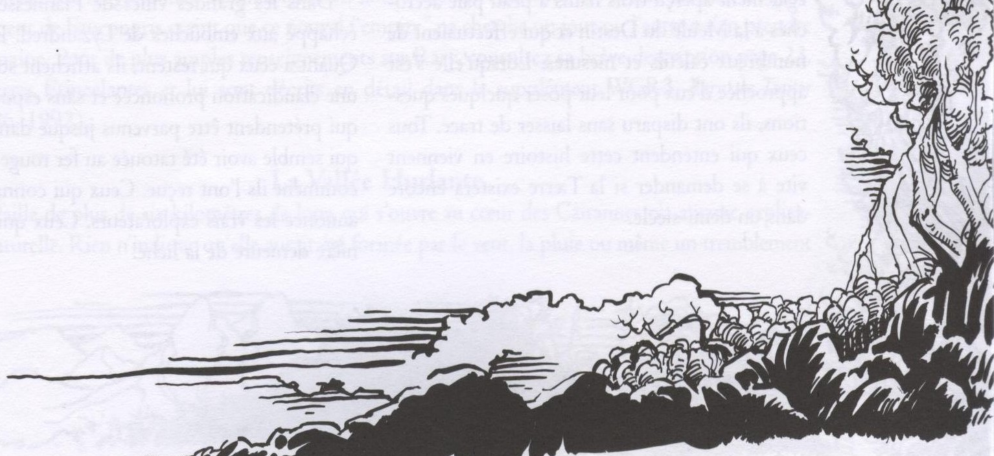
**Pensez-vous ?** est une expression empreinte de défi que les hauts dignitaires de la Fratrie Écarlate lancent parfois à leurs subordonnés. Elle sous-entend que ces derniers doivent obéir sans réfléchir.

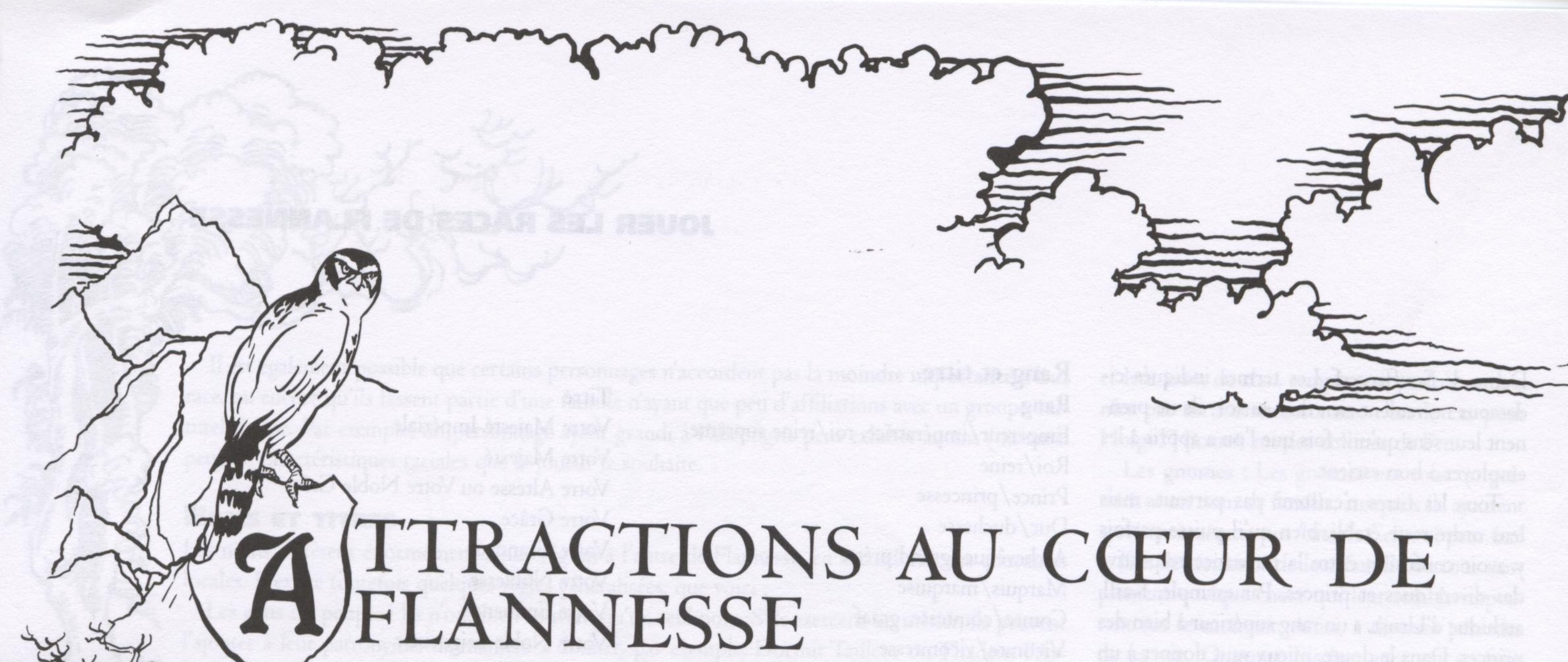
**Grand Royaume, Grand Royaume** est une expression récente de Furyondie. Elle signale une situation qui change en restant constante, et fait pour cela référence au Grand Royaume qui, depuis sa disparition, a laissé la place à deux nations qui se font la guerre pour acquérir le pouvoir qui était autrefois le sien. Autrement dit, rien ne change jamais… sauf pour empirer.

**Sûr comme un serment de Pavois** se réfère aux Chevaliers du Saint Pavois, connus pour leur loyauté sans faille. La phrase indique une quasi-certitude.

**Doux comme le marais des Brumes** est une phrase chargée d'ironie propre au domaine de Faucongris. Elle s'applique à un accord qui sent le piège ou l'escroquerie à plein nez.

**Crève ton père et bouffe ta mère** est une phrase rituelle incitant les orques du Pomarj à se montrer le plus malfaisant possible. Mais elle devient une terrible insulte si les parents de l'orque sont déjà morts, car elle implique qu'il est incapable de faire le mal. Dans ce cas, le différend se règle généralement par un combat à mort.





# ATTRACTIONS AU CŒUR DE FLANNESSE

Tout aventurier digne de ce nom a dû entendre parler, ne serait-ce qu'une fois, des sites évoqués dans ce chapitre. Si les personnages souhaitent s'intéresser à ces lieux, les joueurs n'ont qu'à demander à leur MD de les développer.

## La Meule du Destin

Personne ne sait à qui l'on doit ce massif moulin de près de 25 m de haut, qui se dresse dans une vallée des Cairannes. Il est intégralement fait de pierre, même pour ce qui est de ses ailes, et aucune entrée, aucun mécanisme n'est apparent. Nulle magie n'a jamais pu l'endommager.

Les mythes locaux affirment que la Meule du Destin est une sorte d'horloge cosmique. On prétend que les ailes se déplacent parfois d'un degré, à intervalle irrégulier (pouvant aller de 10 à 50 ans). Cet infime mouvement s'accompagne toujours d'une violente tempête. Selon la légende, le jour où l'une des ailes prendra une position verticale, une terrible catastrophe s'abattra sur la Tærre, rayant peut-être toutes les formes de vie de la carte.

Depuis l'an 585 AC, l'aile la plus haute se trouvait encore à deux bons degrés de la position verticale. Mais, l'année dernière, une apprentie-magicienne étudiant le moulin annoncé qu'elle s'était rapproché de la position fatidique et qu'elle n'en est plus désormais distante que d'un degré. La jeune femme aurait également aperçu trois nains à peau pâle accrochés à la Meule du Destin et qui effectuaient de nombreux calculs et mesures. Lorsqu'elle s'est approchée d'eux pour leur poser quelques questions, ils ont disparu sans laisser de trace. Tous ceux qui entendent cette histoire en viennent vite à se demander si la Tærre existera encore dans un demi-siècle.

## Les catacombes des Diirinkens

Bien que petits par rapport aux imposants massifs de Flannesse, les monts Abbor-Alz plaisent beaucoup aux nains. Même s'ils n'ont plus que quelques pics à offrir de nos jours, c'était autrefois une grande chaîne de montagne qui a été graduellement rongée par des siècles de vent, de précipitations et d'exploitation minière.

Un clan de derros, les Diirinkens, réside dans un complexe de galeries enfoui sous les monts Abbor-Alz. Plusieurs entrées ont été découvertes au fil des années, mais les tunnels sont si tortueux et garnis de tant de pièges qu'aucun explorateur n'a jamais atteint la ville souterraine des Diirinkens. À certains endroits, il est nécessaire de se pendre (ou de grimper) à des cordes glissantes et recouvertes de vase, mode de déplacement que les derros sont apparemment les seuls à maîtriser.

On pense que le clan a connu une forte croissance au cours des dix ou douze dernières années et qu'il est désormais fort de quelque 600 membres. Un très net regain d'activité a également été observé dans la région : les derros ont en effet pour habitude de sortir à la surface pour chasser et commercer avec d'autres races. Depuis six mois, ces expéditions nocturnes sont hebdomadaires, alors qu'elles étaient autrefois mensuelles. Personne ne sait si cela est dû à un afflux soudain de réfugiés dans la cité souterraine, à une croissance imprévue de la population ou à quelque plan néfaste pour la région.

## Le château de Faucongris

Ce château en ruine depuis de nombreux siècles se dresse sur les premières pentes des Cairannes, à quelques kilomètres au nord de la ville de Faucongris. De tout temps, il a attiré les aventuriers. Trois tours tiennent encore debout, dont une qui est entourée par une muraille. Elles surplombent un immense réseau de galeries et de catacombes conçu par l'Archimage Fou, Zagig Yragerne. Les nombreux pièges qui les garnissent ne sont pas sans rappeler le sens de l'humour très particulier de leur créateur. Même si les ruines ont été souvent explorées, elles ont encore de nombreux secrets à livrer.

## La tombe de Lyzandred

C'est au fond d'une crevasse des monts Abbor-Alz que gît l'un des tombeaux les plus tristement célèbres de tout Flannesse. Car non seulement la liche Lyzandred n'était pas morte lorsqu'elle s'est scellée dans sa tombe, mais cette dernière est l'un des complexes les plus meurtriers jamais imaginés.

Dans les grandes villes de Flannesse, quelques rumeurs font parfois état d'aventuriers ayant échappé aux embûches de Lyzandred. Plus de la moitié sont généralement fous et/ou aveugles. Quant à ceux qui restent, ils affichent souvent de terribles blessures : un bras ou une jambe perdu, une claudication prononcée et sans espoir de guérison ou encore une paralysie partielle. Tous ceux qui prétendent être parvenus jusque dans les profondeurs de la tombe arborent une marque noire qui semble avoir été tatouée au fer rouge sur le dos de leur main gauche. Ils ne se rappellent jamais comment ils l'ont reçue. Ceux qui connaissent la légende de la tombe savent que la marque noire annonce les vrais explorateurs. Ceux qui ne l'arborent pas ne se sont jamais approchés de la dernière demeure de la liche.

On prétend que Lyzandred résiderait à l'intérieur d'un globe de cristal, depuis lequel elle peut actionner ses pièges à distance et observer la progression des intrus. Elle ne cherche pas à les tuer tous, mais plutôt à se divertir à leurs dépends, comme le chat le fait avec la souris. Ses labyrinthes, sentinelles, énigmes, murs coulissants, vapeurs toxiques, pièges magiques et mécaniques font de son terrain de jeu le plus terrible défi que les aventuriers de Flannesse peuvent relever.

### Le palais des Rhéniens

Les Rhéniens de Flannesse sont aussi disséminés que des grains de poussière pris dans un cyclone. De même que quelques érudits Œridiens, ils sont pleinement conscients du fait qu'ils ne sont pas natifs de la Tærre et que leurs ancêtres n'y sont arrivés qu'après un très long voyage. Par contre, ils ignorent totalement quand, comment ou pourquoi cet exode a eu lieu. Certains pensent toutefois que, quand les premiers Rhéniens sont arrivés sur Tærre, ils se sont installés au bord du Nyr Dyv, où ils ont bâti un immense palais destiné à accueillir tous les membres de leur race, sous la direction du chef qu'ils s'étaient choisi.

Il est impossible de dire si l'édifice est par la suite tombé aux mains de l'ennemi ou même s'il a été achevé. Personne ne sait non plus comment les Rhéniens se sont retrouvés éparpillés aux quatre coins de Flannesse. Mais les mythes affirment que le palais existe toujours bel et bien. S'il venait un jour à être découvert, nul doute qu'il aurait à offrir de fabuleux trésors, tant magiques que monétaires, ainsi, peut-être, qu'un portail menant au monde natal des Rhéniens.

Les preuves étayant ces rumeurs sont extrêmement minces, voire inexistantes. En fait, la plus "convaincante" d'entre elles n'est autre qu'un proverbe rhénien qui commence par "Quand j'aurais trouvé le palais de mes ancêtres…" Le sens de cette phrase est équivalent au dicton humain "Quand mon navire rentrera au port"; elle signifie que celui qui la prononce pense que la chance lui sourira lorsqu'un bateau mythique arrivera pour le noyer sous une pluie d'or.

### Le mage pétrifié

Une statue de magicien à demi-enfouie sous la vase gît au cœur du marais des Brumes. La légende veut que l'homme ait succombé aux assauts d'une cockatrice.



Mais cette histoire intrigue beaucoup de monde, comme le prouvent les déclarations des habitants de Faucongris et des proches villages, qui affirment que, plusieurs fois l'an, des explorateurs leur achètent des provisions et de l'équipement avant de s'enfoncer dans le marais. Parmi les rares qui en reviennent, aucun ne peut affirmer avoir vu le mage pétrifié. Une apprentie-magicienne de Faucongris aurait pour habitude de survoler le marais des Brumes chaque semaine pour s'entraîner à maîtriser son sort de *vol*. Elle prétend avoir un jour aperçu un jardin aux multiples sculptures mais, avant qu'elle ait pu s'en approcher, un banc de brume soudain l'aurait forcée à changer de cap.

Même si le mythe est sans fondement, le marais des Brumes reste déjà bien assez périlleux avec ses dangers naturels, brigands, hommes-lézards, monstres intelligents et versions géantes d'animaux tels que les grenouilles, araignées, rats et autres crocodiles.

### Les Terres Étincelantes

"Empire Étincelant" est le nom que Rary de Ket donne au royaume qu'il vient de se fonder au cœur des collines de Laiton, dans le désert Étincelant. Après avoir trahi le Cercle des Huit, il a déplacé son château par magie pour l'installer ici et en faire l'une des citadelles des forces du mal. Le gouvernement de Faucongris craint que ce nouvel "empire" ne cherche un jour ou l'autre à s'en prendre au domaine. Pour de plus amples renseignements sur Rary, consultez sa brève description page 23. Les Terres Étincelantes et lui sont décrits en détail dans le supplément WGR3, *Rary the Traitor* (#9386, 1992).

### La Vallée Hurlante

Cette faille de plus de six kilomètres de long qui s'ouvre au cœur des Cairannes n'a aucune explication naturelle. Rien n'indique qu'elle aurait été formée par le vent, la pluie ou même un tremblement



de terre. Les érudits sont également bien incapables d'expliquer pourquoi la vallée est dénuée de toute forme de vie ; même les mousses n'y poussent pas. Pourtant, sa température est à l'unisson de la région environnante, mais les graines que l'on y plante meurent dans la journée.

Au centre de la vallée se dresse un monolithe en grès parsemé de trous. Sa présence en ce lieu est une autre énigme. Quand le vent souffle suffisamment fort, surtout au printemps et en automne, le sifflement qu'il produit en passant dans les tunnels de la colonne de pierre s'entend à des kilomètres à la ronde. Malgré les rumeurs qui abondent dans ce sens, nul trésor n'a jamais été découvert dans la Vallée Hurlante.

Des prestelets ont été aperçus dans les cavernes qui s'ouvrent sur les pentes de la vallée et au moins un esprit hurleur occuperait cette dernière. Une wiverne âgée y a également installé son nid et on la voit parfois décrire de grands cercles dans le ciel, à la recherche de nourriture. Quelques galeb duhr résideraient aussi sur place.

L'incident le plus notable concernant la Vallée Hurlante s'est produit il y a dix-huit ans de cela. À l'époque, la dépouille d'un illithid massacré de manière rituelle fut apportée par le cours d'eau dévalant de la combe. Le corps était si bien conservé qu'il fut impossible de dater le moment du décès. Terrifiés par les flagelleurs mentaux, les proches villageois tentèrent d'incinérer la dépouille en la mettant sur un bûcher, mais elle refusa de brûler. Ils finirent alors par creuser un trou suffisamment profond pour atteindre la nappe phréatique. Ils y jetèrent le corps, qu'ils recouvrirent de terre, mais cette dernière ne cessa de s'ébouler et il leur fallut plusieurs mois pour reboucher le trou. Depuis, la tombe de l'illithid est entourée de panneaux d'avertissement et de protections magiques.

### Les cairns de l'Étoile

Dans les premiers contreforts des monts Abbor-Alz se trouvent quatre tertres vieux de 400 à 500 ans, qui renfermaient autrefois les dépouilles de magiciens suellois. Bien qu'on les ait explorés à maintes reprises au cours des siècles, d'aucuns pensent qu'ils n'ont pas encore révélé tous leurs secrets.

Mais le plus grand mystère gravitant autour de ces cairns concerne le cinquième d'entre eux, qui a disparu. S'il faut en croire les légendes, il se situerait en un point tel qu'il constituerait une gigantesque étoile à cinq branches avec les quatre autres. Cet indice a poussé de nombreux aventuriers à partir du principe que le tumulus devait se trouver à une trentaine de kilomètres au sud-est de Castel-Tempête mais, malgré des siècles de recherches intensives et de calculs effectués par les ingénieurs nains et les astrologues elfes, personne ne l'a encore découvert.

Les rumeurs vont également bon train pour ce qui est du trésor qu'il serait censé renfermer : une rançon de roi en or et joyaux, des sorts et objets magiques perdus depuis la chute de l'Empire suellois, ou encore un téléporteur permettant de se déplacer entre les cairns, voire de se rendre au-delà. Mais même si le tumulus perdu ne contenait pas le moindre trésor, l'aventurier qui le découvrira peut être assuré de se faire un nom dans tout Flannesse.

### Le château de Karystine

Karystine, puissante paladine d'Héronéus, est la maîtresse de ce château à cinq tours qui se dresse en bordure des monts Abbor-Alz. Elle ne se considère pas comme dépendante d'un quelconque royaume, mais a passé un accord avec Faucongris, qui l'autorise à diriger les terres comprises à moins de 15 km de sa place-forte.

Les personnages avides d'aventures seront sans doute intéressés par le château, car Karystine a pour habitude d'équiper ceux qui sont prêts à mener des incursions dans les environs (elle a en effet prêté serment d'éradiquer tous les monstres des Abbor-Alz). Par contre, il n'est pas forcément aisé d'atteindre le château, en raison des créatures qui vivent dans la région. Karystine se fait un point d'honneur d'offrir l'hospitalité aux aventuriers qui lui demandent son aide, sauf s'ils sont d'alignement mauvais (auquel cas elle les chasse).

La place-forte accueille également les amis avec qui Karystine mène ses expéditions, quelques dizaines d'hommes d'armes et plus d'une douzaine d'artisans (des armuriers, des fabricants d'arts, une équipe de servants de baliste, etc.). Il y a peu, le château a été attaqué par un dragon. Les réparations (magiques et structurelles) sont en cours.

### Skorane

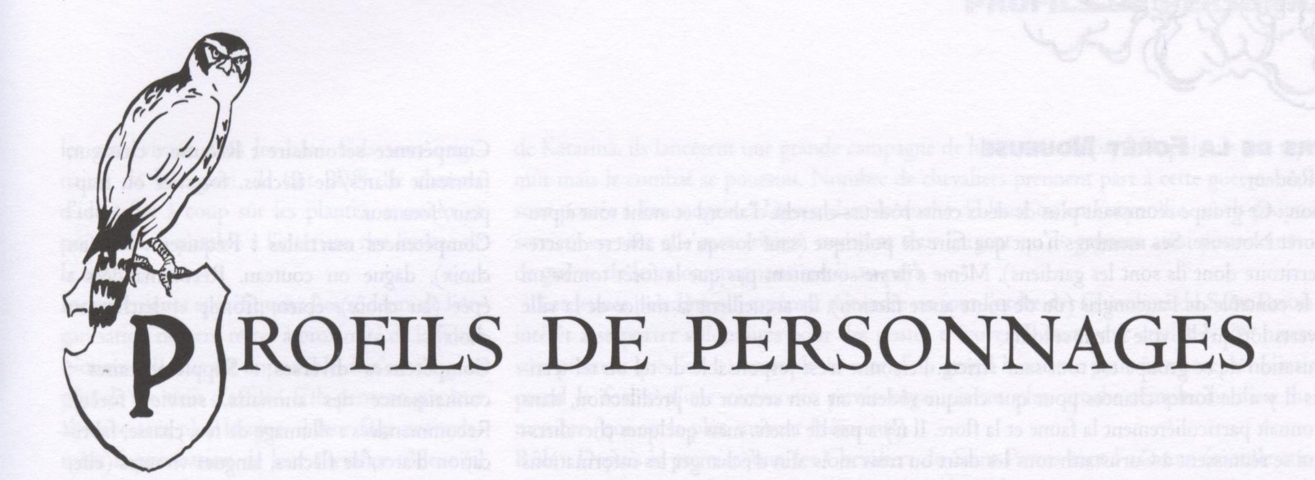
Ce petit village de la Forêt Noueuse a été déserté suite à la peste qui s'est abattue sur lui au printemps 583 AC. Les rapports faisant état de l'incident expliquent qu'un prêtre d'Incabulos nommé Koralth Lemnen aurait ensuite animé un grand nombre de morts pour en faire des zombis. Il se trouverait aujourd'hui à la tête d'un village de morts-vivants.

Lemnen pense qu'un temple oublié consacré à Incabulos est enterré dans la région. Il y a peu, ses agents ont découvert quelque chose d'enfoui non loin, mais il est encore impossible de dire s'il s'agit de l'objet de ses recherches. Les zombis ont déjà commencé à creuser. Les Rôdeurs de la Forêt Noueuse surveillent les agissements du prêtre et engagent des hommes, au cas où un assaut frontal s'avérerait un jour nécessaire.

### La caravane errante

Plusieurs fois par an, une caravane fantôme apparaît sur les routes qui font le tour du Nyr Dyv. Elle se compose de trois chariots protégés par une toile blanche, rayée de bleue (chacun étant tiré par quatre chevaux), de six gardes à cheval, de six autres postés sur les chariots et de six conducteurs. Elle apparaît pour venir en aide aux voyageurs égarés ou encore pour repousser les assauts de brigands prenant d'autres convois pour cible ou déjouer les embuscades qui pourraient se solder par des pertes (matérielles ou en vies humaines).

Personne ne sait qui sont les fantômes qui composent la caravane, ni quand cette dernière est apparue pour la première fois. Certains témoins prétendent que la vingtaine d'individus qui forment le convoi sont réduits à l'état de spectres, tandis que d'autres affirment qu'ils semblent pris dans une sorte de stase temporelle, comme s'ils étaient victimes d'une malédiction qui les force à arpenter les routes de la région du Nyr Dyv jusqu'à ce qu'ils aient réparé leurs erreurs passées. Leurs intentions sont visiblement honorables et on les reconnaît aisément à l'absence de son qui accompagne leur arrivée.



# PROFILS DE PERSONNAGES

Comme dans les autres univers de campagne, les personnages du monde de Greyhawk peuvent être rendu uniques grâce à des profils qu'ils sont les seuls à pouvoir prendre. Vous en trouverez plusieurs propres à Flannesse dans les pages qui suivent, ainsi que quelques renseignements sur la meilleure façon de jouer les nains du domaine de Faucongris. Les joueurs ont aussi la possibilité de choisir des profils proposés dans d'autres univers de campagne, voire d'inventer les leurs. Les règles existant pour les autres profils s'appliquent également à ceux-là, à savoir :

- Il faut obtenir la permission du MD pour pouvoir prendre un profil.
- Un personnage ne peut avoir plus d'un profil.
- Il est impératif que le profil soit choisi au moment où le personnage est créé (il existe toutefois quelques exceptions à cette règle ; elles sont évoquées plus bas).
- Enfin, il est impossible de changer de profil ou d'abandonner celui que l'on a pris.

Cette dernière règle peut être contournée si le MD considère que le personnage ne vit pas en accord avec les préceptes de son organisation (s'il est apprenti à l'université des arts magiques ou encore s'il fait partie des Rôdeurs de la Forêt Noueuse ou de l'un des divers ordres de chevaliers). Dans ce cas, le personnage est officiellement averti (peut-être au cours d'une réunion avec ses collègues), mais on lui laisse la possibilité de s'améliorer. S'il n'y parvient pas, il est possible qu'il soit exclu de son groupe. Il perd alors tous les avantages, inconvénients et compétences supplémentaires qui vont avec le profil. Dès qu'il gagne de nouvelles unités de compétence, il doit impérativement les utiliser pour acheter les compétences qu'il a perdues en ne se montrant pas digne de son organisation.

Dans la plupart des cas, le profil est choisi au moment de la création du personnage mais, dans le monde de Greyhawk, les ordres de rôdeurs et de chevaliers font exception à cette règle. En effet, comme certains d'entre eux exigent que le postulant ait acquis un certain niveau ou ait accompli des actes de bravoure, un personnage nouvellement créé n'a aucune chance d'être accepté (et ce, même s'il n'a pas été créé au 1er niveau ; dans ce cas, le MD peut exiger de lui qu'il commence par faire ses preuves). Le joueur et le MD doivent alors se mettre d'accord pour décider quels sont les critères auxquels le PJ doit satisfaire avant d'être accepté, après quoi ce n'est plus qu'une question d'interprétation.

## Détail des profils

Tous les profils sont décrits en fonction de termes bien précis, sauf le coupe-jarret et les nains, qui suivent un schéma légèrement différent.

**Classes :** Le profil n'est ouvert qu'à certaines classes, qui sont indiquées ici.

**Description :** Ce passage détaille le profil, en indiquant quels sont les devoirs du personnage et ce que l'on attend de lui.

**Rôle :** La raison d'être du profil, ainsi que le statut qu'ont ceux qui le choisissent au sein de la société.

**Compétence secondaire :** Si votre MD utilise la règle des compétences secondaires, le profil en exige parfois une.

**Compétences martiales :** Si vous appliquez la règle des compétences martiales, il est possible que le profil requière l'utilisation de certaines armes ou de certains groupes d'armes (il ne s'agit pas là de compétences supplémentaires, à moins que ce ne soit indiqué). Si la sélection d'armes finale diffère de celle à laquelle le PJ a normalement droit, c'est indiqué ici. Dans le cas des ordres de chevaliers, que l'on ne peut intégrer qu'à un certain niveau, le personnage doit avoir toutes les compétences requises avant de postuler.

**Compétences diverses :** Si vous appliquez la règle des compétences diverses, il est possible que le profil vous en accorde gratuitement (auquel cas elles sont indiquées ici). Les compétences recommandées (qui doivent être achetées normalement) sont également signalées. Les compétences supplémentaires sont acquises dès le moment où le personnage revêt le profil. La règle des compétences diverses est fortement conseillée si vous souhaitez faire jouer les profils de personnages.

**Équipement :** Ce paragraphe indique l'équipement nécessaire pour être rattaché à un profil (ou celui que l'on se voit offrir au moment de l'admission).

**Avantages spécifiques :** Il est possible qu'un profil confère des avantages sortant du cadre normal des règles (hospitalité, réputation, statut social, etc.). Ils sont indiqués ici.

**Inconvénients spécifiques :** Il se peut également que le profil nécessite un entraînement intensif, des dons financiers faits à une organisation quelconque, et ainsi de suite.

**Finances :** L'impact que le choix du profil peut avoir sur les finances du personnage.

**Races :** Certains profils ne sont pas ouverts à toutes les races.



## Rôdeurs de la Forêt Noueuse

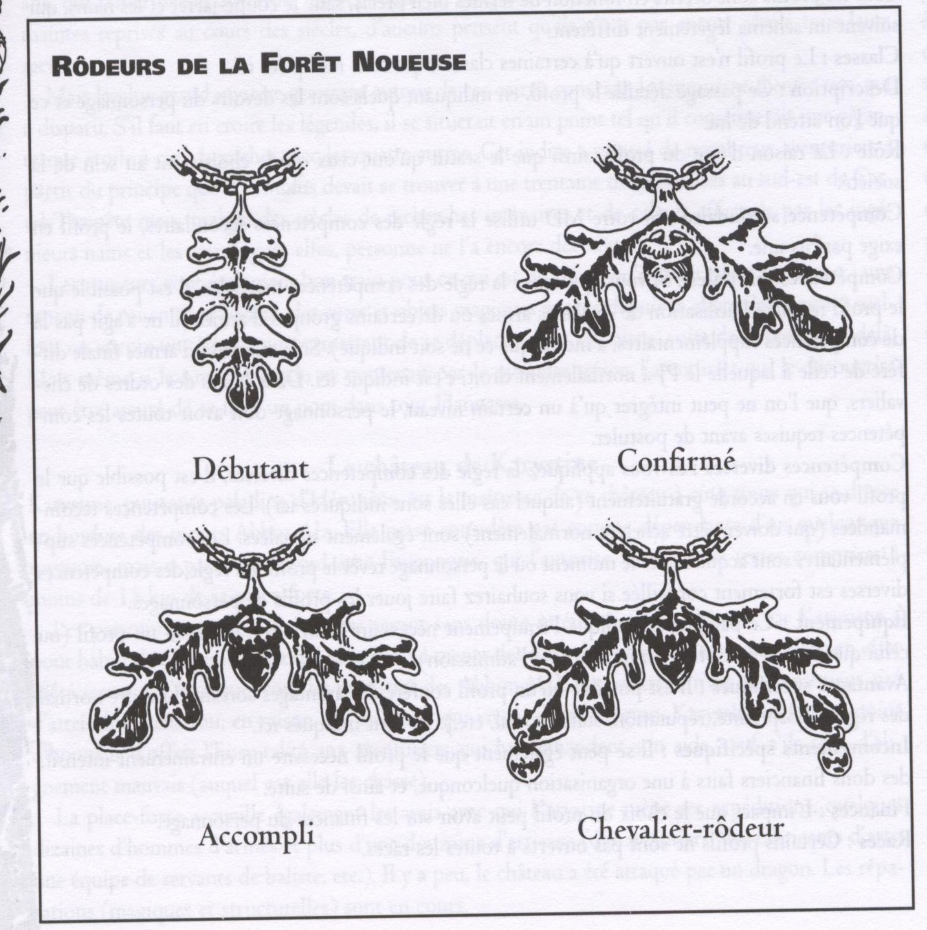
Classes : Rôdeur.

**Description :** Ce groupe réunissant plus de deux cents rôdeurs cherche d'abord et avant tout à protéger la Forêt Noueuse. Ses membres n'ont que faire de politique (sauf lorsqu'elle affecte directement le territoire dont ils sont les gardiens). Même s'ils ne souhaitent pas que la forêt tombe un jour sous le contrôle de Faucongris (ou de toute autre faction), ils accueillent la milice de la ville à bras ouverts lorsqu'elle vole à leur secours.

L'organisation de ce groupe est tout sauf stricte. Personne n'est responsable de tel ou tel territoire, mais il y a de fortes chances pour que chaque rôdeur ait son secteur de prédilection, dans lequel il connaît particulièrement la faune et la flore. Il n'y a pas de chefs, mais quelques chevaliers-rôdeurs qui se réunissent à Corustaith tous les deux ou trois mois afin d'échanger les informations qu'ils détiennent. Ce sont également eux qui sont chargés de former les nouveaux membres. Ces derniers doivent prêter serment au chevalier-rôdeur dont ils dépendent. Ils jurent de défendre la forêt, d'aider ceux qui sont dans le besoin et de vénérer une divinité d'alignement bon (le plus souvent Ehlonna).

Les rôdeurs peuvent rejoindre ce groupe quel que soit leur niveau. Pour ce faire, ils doivent localiser l'un des chevaliers, se soumettre à un questionnaire et des épreuves pratiques visant à démontrer qu'ils sont dignes de se joindre à l'organisation.

**Rôle :** Les Rôdeurs de la Noueuse sont connus pour les efforts qu'ils déploient afin de défendre la grande forêt. Ils surveillent les bûcherons, chassent les brigands et les humanoïdes, et protègent les humains vivant dans les bois. Leurs ennemis sont les orques, gnolls et ogres de la grotte de Sombrépine, les patrouilles d'humanoïdes venues du Pomarj et les adeptes des cultes maléfiques qui, chassés des États avoisinants, ont décidé de venir se terrer au fin fond de la Forêt Noueuse.




**Compétence secondaire :** Requise : chasseur, fabricant d'arcs/de flèches, forestier ou trappeur/fourreur.

**Compétences martiales :** Requises : arc (au choix), dague ou couteau. Recommandées : épée (au choix), épieu, fronde et hache (au choix).

**Compétences diverses :** Supplémentaires : connaissance des animaux, survie (forêt). Recommandées : allumage de feu, chasse, fabrication d'arcs/de flèches, langues vivantes (elfe, gnome, nixe, pixie, sylvanien), météorologie, orientation, pose de collets et utilisation des cordes.

**Équipement :** Aucun équipement spécifique n'est requis pour devenir Rôdeur de la Forêt Noueuse, mais chacun est responsable de tout ce qui lui appartient (armes, provisions, etc.). Chaque rôdeur reçoit un insigne en forme de feuille indiquant le rang qu'il occupe au sein de l'organisation.

**Avantages spécifiques :** Les rôdeurs sont très unis et n'hésitent pas à voler au secours des leurs au moindre signe de danger. Ils utilisent un code secret à base de sifflements et de cris d'oiseaux, qui leur permet d'obtenir des renforts sans attendre (à partir du moment où un autre membre de l'organisation les entend). À ce code vient s'ajouter un langage secret, mi-verbal mi-gestuel, tellement subtil qu'ils peuvent l'employer à l'insu des gens qui se trouvent avec eux. Par contre, si ce système fonctionne parfaitement pour communiquer des informations au sujet du climat, de la forêt et des étrangers, il est totalement incapable d'exprimer des concepts abstraits.

Les rôdeurs connaissent plus ou moins le langage des druides. Leur maîtrise augmente parallèlement à leur niveau d'expérience, au rythme de 5 % par niveau à partir du 2ème. Ils se servent également de nombre de symboles (fines traces sur l'écorce des arbres, fines branches tressées et autres) avertissant leurs frères rôdeurs de la présence d'un péril ou, au contraire, de quelque chose d'intéressant.

D'aucun prétendent que les rôdeurs arrivent parfois à se faire aider des bêtes sauvages de la forêt. Bien souvent, les animaux les assistent en traînant un rôdeur blessé pour l'amener en sécurité ou encore en allant avertir les autres qu'un danger approche.

Sur simple présentation de leur insigne, les Rôdeurs de la Noueuse sont accueillis par tous

les gens vivant dans les bois. S'ils sont originaires de la région, ils ont 90% de chances d'identifier à coup sûr les plantes, animaux et points d'eau potable à l'intérieur des limites de la forêt.

**Inconvénients spécifiques :** Les rôdeurs de l'organisation doivent rester à proximité de la Forêt Noueuse. Il leur est impossible de s'en éloigner plus de six mois d'affilée. S'ils pensent que leur absence sera plus longue, il leur faut normalement l'approbation de leur chevalier-rôdeur (il ne s'agit pas d'une autorisation, car personne ne peut leur interdire de partir s'ils le souhaitent). Un rôdeur passant trop de temps loin de la Forêt Noueuse sans en avoir référé à ses supérieurs se voit demander de rendre son insigne.

Les rôdeurs ne sont pas à l'aise en ville. Voleurs et escrocs les prennent souvent pour des cibles faciles, et il est possible qu'ils aient oublié des détails qui paraissent évidents aux citadins, ce qui peut leur imposer des pénalités aux tests de réaction ou encore être désastreux pour leurs finances ("Regarde-moi Georges de la Jungle, là-bas. Comment veux-tu qu'il sache qu'un dîner simple ne coûte pas 12 po?"). Il s'agit généralement de petites contrariétés sans véritable importance, mais qui leur compliquent grandement l'existence.

**Finances :** En début de carrière, comme tous les rôdeurs. Comme ils sont habitués à vivre en pleine nature et n'ont que peu d'occasions de gagner de l'argent, ils ont souvent besoin de moins d'or que les autres rôdeurs.

**Races :** Humains (Rhéniens exceptés) et demi-elfes. Ours-garous et dames des cygnes peuvent également rejoindre l'organisation.

## Chevaliers du Saint Pavois

Classes : Paladin.

**Description :** Ce groupe de chevaliers d'élite constituait autrefois le cœur de l'armée de Pavoisie. L'armée en question avait été formée après que les petits nobles de la région se furent rassemblés pour mieux se défendre. Holmer, comte de Richemur, assuma le rôle de commandant en chef. Depuis sa capture et son exécution, c'est sa cousine Katarina qui a pris sa place à la tête des chevaliers. Au terme de la Grande Guerre, la Pavoisie se retrouva dévastée, Guéamont (la capitale, mais aussi le quartier général de l'ordre) passant aux mains de l'ennemi. Les chevaliers n'avaient plus rien à défendre. En 587 AC, toujours sous le commandement de Katarina, ils lancèrent une grande campagne de libération du pays. Depuis, ils ont repris Crêtemur mais le combat se poursuit. Nombre de chevaliers prennent part à cette guerre, mais d'autres sont postés à Faucongris, à Dyves, dans le duché d'Urnst ou en Furyondie, où ils proposent leurs services en tant que mercenaires, envoyant tout l'argent qu'ils gagnent ainsi pour soutenir l'effort de guerre de leurs compagnons restés au pays.

Les jeunes paladins qui espèrent rejoindre un jour l'ordre des Chevaliers du Saint Pavois ont tout intérêt à se porter volontaires pour des postes d'écuyer. Il faut avoir atteint le 7ème niveau et pouvoir prouver que l'on a accompli un acte d'un grand héroïsme pour être accepté. L'intronisation prend la forme d'une cérémonie privée organisée au plus proche temple du dieu du nouveau membre (qui est le plus souvent Héronéus).

**Rôle :** Depuis le premier jour, les Chevaliers du Saint Pavois sont l'ossature (morale comme physique) de l'armée de Pavoisie. Leur valeur, leur foi et leur bravoure ont inspiré les nombreux soldats qui les suivaient. Le respect des Pavoisiens leur est tout acquis, mais Iuz et ses fidèles n'ont que mépris pour eux. Les chevaliers espèrent bien reprendre un jour la Pavoisie à ces derniers.

**Compétence secondaire :** Requise : armurier, forgeron ou palefrenier.

**Compétences martiales :** Requises : épée (au choix, sauf l'épée courte), lance (au choix), morgenstern. Recommandées : arbalète, arme d'hast (au choix), hache d'armes, marteau de guerre, masse de cavalier, pic de cavalier.

**Compétences diverses :** Supplémentaires : équitation, maîtrise des animaux. Recommandées : armurerie, dressage d'animaux, ferronnerie, forge d'armes, héraldique, langues vivantes (au choix), religion.

**Équipement :** Avant que la Pavoisie soit envahie par Iuz, chaque chevalier se voyait offrir deux armes, un harnois et une monture. Maintenant, chacun est chargé de l'entretien de son armure. Les nouveaux membres possèdent au moins deux armes de guerre, une armure correcte (cotte de mailles ou mieux), un bouclier frappé des armoiries de la Pavoisie et une monture.

**Avantages spécifiques :** À l'heure actuelle, les membres de l'ordre ne peuvent guère prétendre à beaucoup d'avantages. Ils bénéficient toutefois d'un excellent réseau de renseignement et chaque membre (ou ami de ce dernier) peut transmettre l'information de son choix en ayant l'assurance que tous les autres chevaliers l'auront reçue dans la semaine. L'ordre a réussi à retrouver plusieurs artefacts et factions maléfiques.

Au bout de six mois d'appartenance à l'ordre, les chevaliers gagnent un bonus de +1 à leurs jets d'attaque contre tous les humanoïdes qu'ils savent être employés par Iuz.

**Inconvénients spécifiques :** Les Chevaliers du Saint Pavois ne disposent que de finances très limitées. De plus, les agents de Iuz et nombre de cultes maléfiques sont prêts à tout pour les éliminer.

**Finances :** Compte tenu de la situation actuelle, nombre de chevaliers sont forcés de travailler comme mercenaires.

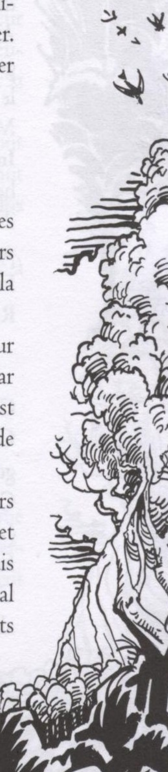
**Races :** Humains (Rhéniens exceptés).

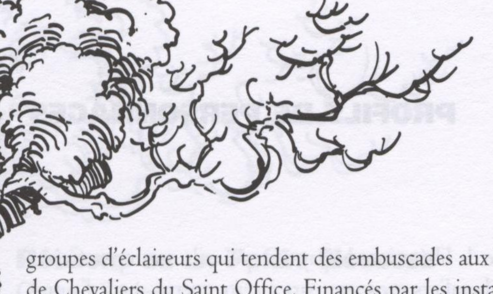
## Chevaliers de la Garde

**Description :** Autrefois, les Chevaliers de la Garde rassemblaient la crème de la crème des armées de Bissel, de la Grande Marche, du Geoff et de la Kéolande. Ils prêtaient serment de défendre leurs patries contre la menace bakluni et étaient postés dans de nombreuses places-fortes disposées à la frontière kettite et dans les montagnes occidentales.

À leur apogée, les chevaliers étaient plus de 6500; aujourd'hui, ils ne sont plus que 2500. Leur nombre a chuté après que Geoff fut envahi par une armée d'humanoïdes et de géants, et Bissel par Ket. Ils étaient connus pour leur esprit de discipline et leurs pratiques quasi-monastiques, et il est possible que, trop axés sur la guerre traditionnelle, ils aient été pris au dépourvu par la tactique de guérilla utilisée par les humanoïdes, les géants et certaines unités kettites.

Les Chevaliers de la Garde se sont scindés en deux groupes. Le premier, constitué de chevaliers qui patrouillent toujours dans la Grande Marche, Bissel et la Kéolande, conserve ses traditions et ne voit aucune raison de modifier ses habitudes ou ses tactiques. Il a gardé son nom d'origine, mais ses membres reçoivent couramment le nom de Gardiens. Quant au second, il est toujours loyal envers la cause, mais pense que l'heure est venue de changer de méthodes. Il est formé de petits





groupes d'éclaireurs qui tendent des embuscades aux humanoïdes du Geoff. Eux se donnent le nom de Chevaliers du Saint Office. Financés par les instances dirigeantes de Kéolande et de la Grande Marche, les Officiants ont le sentiment qu'il leur faut obtenir rapidement des résultats, sans quoi le soutien dont ils bénéficient pourrait disparaître. Chaque groupe est persuadé d'avoir raison, mais cela ne l'empêche pas de respecter l'autre.

Les Gardiens acceptent guerriers, clercs guerroyeurs et paladins de niveau 3 ou plus. Pour leur part, les Officiants acceptent les guerriers, les clercs guerroyeurs, les rôdeurs et les voleurs (quel que soit leur niveau). Quel que soit l'ordre auquel ils appartiennent, les clercs ont de fortes chances de vénérer un dieu loyal, non maléfique et tourné vers le combat (tel qu'Héronéus).

**Rôle :** Les deux factions de chevaliers luttent pour défendre la Kéolande et la Grande Marche, mais aussi pour reprendre le Geoff, ainsi que Contrépine et sa région, toujours aux mains de Ket bien que le reste de Bissel ait été repris. Les deux groupes sont désormais dotés de bases d'opérations en Stérich. Mais alors que les Chevaliers de la Garde attendent que leurs ennemis viennent à eux, les Officiants vont les attaquer chez eux. Les deux ordres considèrent que les géants et humanoïdes des montagnes constituent la plus grave des menaces qui plane sur la vallée du Sheldomar, mais ils se méfient également de Ket et des armées de Iuz. Les deux groupes sont très respectés. Les Gardiens sont connus pour leur grand respect des traditions, les Officiants comme des guerriers moins honorables mais prêts à tout pour leur cause. On trouve des chevaliers des deux ordres dans le domaine et la ville de Faucongris, où ils jouent le triple rôle d'ambassadeurs, de recruteurs et de collecteurs de fonds.

### Gardiens

**Classes :** Guerrier, prêtre, paladin.
**Compétence secondaire :** Recommandée : armurier, forgeron ou palefrenier.
**Compétences martiales :** Requises : arme d'hast (au choix), épée (au choix, sauf l'épée courte). Recommandées : arbalète, fléau de cavalier, hache d'armes, lance (au choix), marteau de guerre, masse de cavalier, pic de cavalier.
**Compétences diverses :** Supplémentaires : armurerie ou forge d'armes. Recommandées : dressage d'animaux, équitation, ferronnerie, héraldique, maîtrise des animaux, orientation.
**Équipement :** Les Gardiens sont censés acquérir l'équipement dont ils ont besoin, mais une monture est fournie à ceux qui en font la demande. Les nobles de Kéolande et de la Grande Marche ont des armureries réservées dans lesquelles les chevaliers peuvent venir se servir pour remplacer des armes cassées. Ils peuvent également s'y nourrir et y trouver des rations.
**Avantages spécifiques :** Les Gardiens sont accueillis à bras ouverts dans les royaumes qu'ils protègent; leurs concitoyens sont toujours prêts à les aider. Ils peuvent demander le gîte, le couvert et le remplacement de leurs armes (non magiques) cassées aux nobles de Kéolande et de la Grande Marche. Lorsqu'ils combattent à dos de cheval, ils bénéficient d'un bonus de +1 au jet d'attaque.
**Inconvénients spécifiques :** Les Chevaliers de la Garde doivent assister aux séances d'entraînement hebdomadaires; toute absence doit être préalablement approuvée par un supérieur. À haut niveau, ils doivent faire construire un château et y établir une garnison, en choisissant un site stratégique pour protéger la vallée du Sheldomar contre les humanoïdes des monts occidentaux.
**Finances :** Normales pour la classe du personnage.
**Races :** Humains, demi-elfes, nains.

### Officiants

**Classes :** Guerrier, prêtre, rôdeur, voleur.
**Compétence secondaire :** Recommandée : armurier, chasseur, fabriquant d'arcs et de flèches, forgeron ou trappeur/fourreur.
**Compétences martiales :** Requises : arbalète ou arc, épée (au choix). Recommandées : arme d'hast (au choix), épieu, hache d'armes, javelot, marteau de guerre. La liste d'armes peut être modifiée en fonction de la classe du personnage.
**Compétences diverses :** Supplémentaires : combat aveugle, utilisation des cordes. Recommandées : allumage de feu, armurerie, endurance, équitation, fabrication d'arcs et de flèches, forge d'armes, météorologie, orientation, pistage, pose de collets, survie.
**Équipement :** Les Officiants sont censés acquérir l'équipement dont ils ont besoin, la monture étant optionnelle. Chaque mois, les nobles de Kéolande et de la Grande Marche leur envoient des cargaisons d'armes, de provisions et de fournitures.
**Avantages spécifiques :** Les Officiants sont accueillis à bras ouverts dans les royaumes qu'ils protègent; leurs concitoyens sont toujours prêts à les aider. Ils choisissent une race d'humanoïdes représentant leurs ennemis jurés. Au bout de six mois d'affiliation, ils bénéficient d'un bonus de +2 à tous leurs jets d'attaque contre ces créatures.
**Inconvénients spécifiques :** Les Chevaliers du Saint Office ne disposent que de fonds très limités, et il y a de fortes chances pour que cette aide cesse purement et simplement de leur parvenir s'ils ne font pas la preuve de leur utilité.
**Finances :** Normales pour la classe du personnage.
**Races :** Humains, demi-elfes, nains.

## Chevaliers de l'Ordre du Grand Cerf

**Description :** L'Ordre du Grand Cerf a été mis sur pied afin que les habitants de Furyondie, Véluna et Maison-Haute puissent conserver leur liberté. Autrefois, ces trois nations avaient du mal à disposer d'une armée permanente. Nobles et seigneurs avaient tous leurs gardes, hommes d'armes et autres soldats, mais il fallait trop longtemps pour les réunir en cas d'urgence. Les Chevaliers de l'Ordre du Grand Cerf permirent de résoudre ce problème, car tous prêtent serment d'être constamment prêts au combat. Ils considèrent Iuz comme leur ennemi juré et font tout ce qui est en leur pouvoir pour le stopper. Ils possèdent plusieurs places-fortes, telles que le château du Grand Cerf, mais on les trouve aussi à la cour des trois nations qu'ils défendent et en patrouille dans les zones hostiles et le long des frontières. À l'heure actuelle, ils sont moins aptes à réagir sur l'instant, en raison des nombreuses pertes subies au cours de la Grande Guerre.

L'Ordre du Grand Cerf est divisé en trois compagnies.

**Les Chevaliers de Furyondie :** Ils étaient autrefois plus de 200 mais, aujourd'hui, leur nombre n'atteint plus 170. Ils s'attachent

d'abord et avant tout à recruter de nouveaux membres et à s'occuper de leurs places-fortes, dont le château du Grand Cerf. Il n'y a que peu de chances qu'ils aillent défendre la ville de Faucongris, mais ils peuvent par contre protéger les voies commerciales de Dyves et Verbobonc (la ville franche et le vicomté ne leur font d'ailleurs aucune confiance, persuadés qu'ils sont que les chevaliers cherchent à les incorporer au royaume de Furyondie). L'ordre accepte guerriers, paladins et rôdeurs humains ou demi-elfes, à condition qu'ils aient atteint le 3ème niveau et qu'ils passent les épreuves qui leur sont imposées. Une nouvelle recrue ne peut être acceptée tant qu'un membre reconnu ne se propose pas pour superviser sa formation.

**Les Chevaliers de Véluna :** Ils sont environ 120 et leur nombre recommence à croître depuis que la Grande Guerre est finie. Autrefois, ils n'accueillaient dans leurs rangs que des combattants confirmés (niveau 7 ou plus), mais ils ratissent désormais plus large et acceptent également les prêtres guerroyeurs. La plupart d'entre eux sont des propriétaires terriens ou des membres influents de la cour, aussi la diplomatie est-elle l'une de leurs constantes préoccupations. Les Chevaliers de Véluna acceptent paladins et guerriers humains ou demi-elfes de niveau 5 ou plus, et prêtres humains ou demi-elfes de niveau 6 ou plus (les prêtres demi-elfes doivent toutefois vénérer une divinité humaine). La plupart d'entre eux prient Rao, certains sont également fidèles à un autre dieu loyal bon, comme Saint Cuthbert.

**Les Chevaliers de la Grande Forêt :** Cet ordre intégralement constitué d'elfes ne regroupe actuellement que 45 membres. Ils mènent des opérations de guérilla dans la forêt de Vesve et commercent avec les contrées avoisinantes (ce ne sont pas des marchands, mais ils ont grand besoin de fonds). Ils acceptent les guerriers et rôdeurs elfes, pour peu qu'ils aient atteint le 4ème niveau.

**Rôle :** Les Chevaliers de l'Ordre du Grand Cerf passent leur temps à faire la police, à s'entraîner et à maintenir leurs places-fortes et armureries en parfait état. Ils bénéficient du respect de leurs concitoyens mais une rivalité de longue date les oppose aux Chevaliers du Saint Pavois. Ils considèrent en effet que ces derniers se sont comportés stupidement en ne voyant pas venir l'attaque de Iuz contre leur pays, puis en refusant l'aide de la Furyondie avant qu'il soit trop tard. Ils n'apprécient guère le fait que la ville de Dyves ait déclaré son indépendance par rapport à la Furyondie. Une certaine hostilité existe également entre eux et les nobles de Pérennelande et du Nyrond. Enfin, ils ignorent les Chevaliers de la Garde, qui le leur rendent bien.

Quel que soit l'ordre que l'on souhaite intégrer, cela n'est possible que si l'on est un affranchi et que l'on a fait la preuve de son allégeance aux trois nations que les chevaliers ont prêté serment de défendre. Cette allégeance doit se traduire par des faits, et non par des paroles ; ceux qui se contentent de faire de beaux discours ne peuvent s'attendre à être considérés comme des chevaliers. Enfin, chaque compagnie fait passer aux candidats diverses épreuves d'adresse, de bravoure, de rapidité et de diplomatie.

Quiconque souhaite contacter les chevaliers peut le faire par l'intermédiaire de sire Lemajen Sterrich, membre éminent de l'ordre qui réside dans le quartier des étrangers de Faucongris. Les chevaliers viennent souvent en ville pour consulter sire Lemajen ou pour recruter de nouveaux membres.

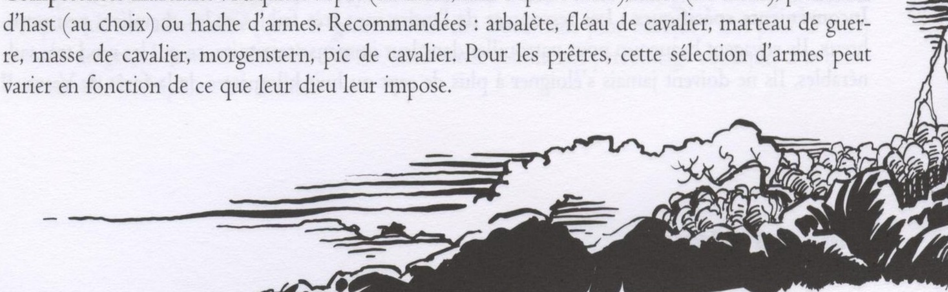
## Chevaliers de Furyondie

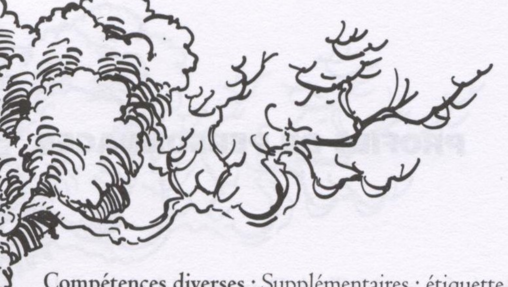
**Classes :** Guerrier, paladin, rôdeur.
**Compétence secondaire :** Requise : armurier, forgeron, navigateur ou palefrenier.
**Compétences martiales :** Requises : épée (au choix, sauf l'épée courte), lance (au choix), plus arme d'hast (au choix) ou hache d'armes. Recommandées : arbalète, fléau de cavalier, marteau de guerre, masse de cavalier, morgenstern, pic de cavalier.
**Compétences diverses :** Supplémentaires : héraldique, maîtrise des animaux. Recommandées : armurerie, dressage d'animaux, équitation, étiquette, ferronnerie, forge d'armes, langues vivantes, météorologie, navigation.
**Équipement :** Les candidats doivent posséder une monture, une armure correcte (sauf, éventuellement, pour ce qui est des rôdeurs) et deux armes de combat. Par la suite, les chevaliers doivent s'occuper eux-mêmes de leur équipement. Quand leurs finances le leur interdisent, ils peuvent parfois se faire aider d'autres chevaliers, surtout lorsqu'il s'agit de remplacer un cheval mort au combat. L'ordre fournit à tous ses membres un tabard (frappé de bois de cerf dorés sur un fond azur) et tous les insignes nécessaires.
**Avantages spécifiques :** À tout moment, les Chevaliers de Furyondie peuvent requérir assistance et hospitalité auprès des trois armées des nations qu'ils défendent. Ils reçoivent une petite aide financière (2 po par semaine). Ils peuvent demander une audience avec les dirigeants de Furyondie, Véluna et Maison-Haute ; dans la plupart des cas, ils sont entendus dans les 24 heures. Si leur requête est directement liée à la sécurité des trois nations (récupération d'artefacts maléfiques, élimination de fiélons, etc.), ils ont de bonnes chances de la voir accordée (au MD de déterminer si un test de caractéristique ou de compétence est nécessaire).
**Inconvénients spécifiques :** Les Chevaliers de Furyondie doivent être prêts au combat à tout moment. S'ils ont l'intention de sortir du territoire des trois nations qu'ils défendent, il leur faut en notifier un de leurs supérieurs par avance. C'est ce dernier qui décide s'ils doivent revenir au plus vite en cas d'attaque ou s'ils peuvent poursuivre leur mission comme si de rien n'était.

Iuz a décidé d'éradiquer tous les ordres de chevaliers. Ceux qui en font partie peuvent donc à tout moment se retrouver traqués par des démons ou des agents du demi-dieu.
**Finances :** Normales pour la classe du personnage.
**Races :** Humains, demi-elfes.

## Chevaliers de Véluna

**Classes :** Guerrier, paladin, prêtre.
**Compétence secondaire :** Requise : armurier, forgeron ou palefrenier.
**Compétences martiales :** Requises : épée (au choix, sauf l'épée courte), lance (au choix), plus arme d'hast (au choix) ou hache d'armes. Recommandées : arbalète, fléau de cavalier, marteau de guerre, masse de cavalier, morgenstern, pic de cavalier. Pour les prêtres, cette sélection d'armes peut varier en fonction de ce que leur dieu leur impose.





**Compétences diverses :** Supplémentaires : étiquette, maîtrise des animaux. Recommandées : armurerie, dressage d'animaux, équitation, ferronnerie, forge d'armes, héraldique, langues vivantes, météorologie, navigation.
**Équipement :** Les candidats doivent posséder une armure correcte (cotte de mailles ou mieux) et deux armes de combat. L'ordre fournit la monture (et les remplace si elle se fait tuer), le tabard (frappé de bois de cerf dorés sur un fond azur) et tous les insignes nécessaires.
**Avantages spécifiques :** À tout moment, les Chevaliers de Véluna peuvent requérir assistance et hospitalité des trois armées des nations qu'ils défendent. Ils reçoivent une petite aide financière (3 po par semaine). Ils peuvent demander une audience avec les dirigeants de Furyondie, Véluna et Maison-Haute ; dans la plupart des cas, ils sont entendus dans les 24 heures. Si leur requête est directement liée à la sécurité des trois nations (récupération d'artefacts maléfiques, élimination de fiélons, etc.), ils ont de bonnes chances de la voir accordée (au MD de déterminer si un test de caractéristique ou de compétence est nécessaire). Ils bénéficient d'un bonus de +/-1 à tous les jets de dés effectués au cours d'une telle audience.
**Inconvénients spécifiques :** Ayant prêté serment d'être prêts au combat à toute heure, les chevaliers doivent en permanence rester à moins de 15 km des frontières de Furyondie, de Véluna ou de Maison-Haute. S'ils souhaitent s'aventurer au-delà, il leur faut auparavant obtenir l'approbation d'un supérieur. Dans la quasi-totalité des cas, il leur faut revenir au plus vite si l'une des trois nations qu'ils défendent est attaquée.

Iuz a décidé d'éradiquer tous les ordres de chevaliers. Ceux qui en font partie peuvent donc à tout moment se retrouver traqués par des démons ou des agents du demi-dieu.
**Finances :** Normales pour la classe du personnage.
**Races :** Humains (Rhéniens exceptés), demi-elfes.

### Chevaliers de la Grande Forêt

**Classes :** Guerrier, rôdeur.
**Compétence secondaire :** Requise : fabricant d'arcs et de flèches, forgeron ou palefrenier.
**Compétences martiales :** Requises : arc (au choix), épée (au choix), plus arme d'hast (au choix), épieu ou javelot. Recommandées : arbalète, fléau de cavalier, hache d'armes, lance (au choix), marteau de guerre, masse de cavalier, morgenstern, pic de cavalier.
**Compétences diverses :** Supplémentaires : fabrication d'arcs et de flèches, météorologie. Recommandées : armurerie, dressage d'animaux, équitation, étiquette, ferronnerie, forge d'armes, héraldique, langues vivantes, maîtrise des animaux, pistage.
**Équipement :** Les Chevaliers de la Grande Forêt doivent se débrouiller tout seuls pour obtenir leurs armes, armure, équipement et monture. Des fonds sont parfois disponibles pour aider les candidats qui n'ont pas de quoi s'acheter un cheval, mais aussi les membres confirmés dont la monture a été tuée au combat. L'ordre fournit à tous un tabard (frappé de bois de cerf dorés sur un fond azur) et tous les insignes nécessaires.
**Avantages spécifiques :** Même si les Chevaliers de la Grande Forêt sont censés se débrouiller seuls en pleine nature, leur hiérarchie les encourage toutefois à se faire nourrir par la population. Pour la famille hôte, la présence d'un chevalier à la table est un immense honneur.

Les membres de l'ordre reçoivent une petite assistance financière (1 po par semaine).

Grâce à leur grande connaissance des bois et à leur expertise du combat en forêt, ils peuvent bénéficier d'un gros avantage sur leurs adversaires s'ils parviennent à les suivre 1 tour durant. S'il réussit un test de Sagesse, le chevalier (et ceux qui l'accompagnent) surprend l'ennemi à coup sûr, ce qui lui confère automatiquement l'initiative pour le premier round de combat. Un tel avantage ne peut être acquis qu'une seule et unique fois par combat (mais il est possible d'en bénéficier de nouveau contre le même adversaire si on le retrouve plus tard).

Après un an d'appartenance à l'ordre, les Chevaliers de la Grande Forêt connaissent tous les lieux étranges de leurs bois (clairières magiques, bosquets de sylvaniens, etc.).
**Inconvénients spécifiques :** Les ressources de l'ordre sont très faibles et les chevaliers peu nombreux. Ils voyagent beaucoup pour patrouiller dans leur immense territoire, ce qui les rend très vulnérables. Ils ne doivent jamais s'éloigner à plus de sept ou huit kilomètres de la forêt de Vesve. Il leur faut obtenir l'autorisation d'un supérieur s'ils veulent partir plus loin.

Tout chevalier passant plus de six mois d'affilée en forêt risque de subir un malus de 1 ou 2 points sur ses tests de compétences en rapport avec la diplomatie et l'étiquette lorsqu'il se trouve en présence de nobles ou de dirigeants. Cela est simplement dû au fait qu'il s'est "rouillé" ; quelques jours (ou, au pire, quelques semaines) à la cour suffisent pour que tout rentre dans l'ordre.

Iuz ou ses agents peuvent à tout moment traquer les Chevaliers de la Grande Forêt.
**Finances :** Normales pour la classe du personnage.
**Races :** Elfes, demi-elfes.

## Apprentis de l'Université des Arts Magiques

**Classes :** Magicien.
**Description :** Cette prestigieuse institution située à Faucongris est également connue sous le nom d'école de magie. Ses élèves sont reçus par initiation et formés à devenir les plus grands magiciens du sous-continent. Ils peuvent intégrer l'école à tout niveau (même au niveau 0). En règle générale, l'élève suit une à deux années d'études ininterrompues, puis il peut partir à l'aventure avant de revenir poursuivre sa formation à l'université. Pour un personnage à classes jumelées, l'école est un excellent moyen de débuter sa carrière dans sa seconde classe.
**Rôle :** Élèves et professeurs de l'université sont respectés par tous ceux qui ont entendu parler de l'établissement. Il arrive même que des gens ayant besoin d'assistance magique viennent s'adresser à l'école. Cette dernière encourage ses membres à participer à des œuvres caritatives et à lancer plusieurs sorts dans ce sens chaque année.
**Compétence secondaire :** Pour les personnages de niveau 0 ou 1 : scribe. Pour les autres : au choix.
**Compétences martiales :** Requises : bâton, couteau, dague, fléchette, fronde.
**Compétences diverses :** Supplémentaire : connaissance des sorts. Recommandées : astrologie, herboristerie, langues anciennes, lecture/écriture.
**Équipement :** Les personnages de niveau 0 ou 1 n'ont pas besoin du moindre équipement pour entrer dans l'école. Par la suite, il leur faut

au moins un livre de sorts comprenant encore des feuilles vierges, sur lesquelles ils écriront les formules qu'ils apprendront. Lorsqu'une période d'étude s'achève (chaque période durant une année, voire plus), les personnages de niveau 0 ou 1 peuvent conserver le livre de sorts qu'ils ont créé. Pour leur part, les autres reçoivent un objet magique en rapport avec leur niveau (une potion ou un parchemin si celui-ci est modeste, un anneau ou une baguette s'il est plus élevé).

**Avantages spécifiques :** Pour chaque période d'étude passée à l'université (un an minimum), le magicien mémorise un sort supplémentaire par jour (un par niveau, en commençant au niveau 1). Mais le nombre de sorts que le personnage peut lancer ne change pas pour autant. Ainsi, un magicien de niveau 1 ayant étudié à l'école pendant un an au moins pourra mémoriser deux sorts de niveau 1 par jour, mais il ne lui sera toujours possible de n'en jeter qu'un seul. En temps normal, un mage ayant atteint le 7ème niveau peut utiliser 4 sorts de niveau 1, 3 de niveau 2, 2 de niveau 3 et 1 de niveau 4. Mais s'il a suivi deux périodes scolaires d'un an à l'université (la première, alors qu'il était 1er niveau, et la seconde alors qu'il venait d'atteindre le niveau 4), il devient capable de mémoriser 5 sorts de niveau 1, 4 de niveau 2, 2 de niveau 3 et 1 de niveau 4. Dès qu'il a lancé tous les sorts auxquels il a droit pour un niveau donné, le sort mémorisé supplémentaire disparaît automatiquement de sa mémoire.

**Inconvénients particuliers :** Les élèves doivent rester suffisamment près de l'université (dans un rayon de 80 km autour de Faucongris) et ne peuvent partir à l'aventure sans autorisation. Si le conseil qui examine la demande pense que l'élève à tout à gagner à l'expédition proposée, il peut l'autoriser à se joindre à son groupe habituel. Il est toutefois possible qu'un professeur l'accompagne pour jouer un triple rôle de chaperon, observateur et conseiller.

Ce profil est un excellent choix pour un personnage magicien devant parfois quitter le groupe.

**Finances :** Les élèves de niveau 0 ou 1 bénéficient du parrainage de quelqu'un qui paye leur inscription à leur place, mais l'université accepte également les plus démunis. Par contre, si l'on tente de l'intégrer à plus haut niveau, il faut généralement faire une donation de 30 po par niveau. Quand les apprentis de niveau 0 ou 1 sont prêts à partir, on leur donne (1d4+1) x 10 po, ce qui correspond au total habituel pour un magicien en début de carrière. Les élèves de plus haut niveau sont censés subvenir à leurs besoins, mais, s'ils sont vraiment ruinés, l'école peut leur fournir la même somme.

**Races :** Personne n'a jamais vu de nain ou de petite-personne à l'université des arts magiques, mais cela ne signifie pas que leur candidature serait automatiquement rejetée. Les humains sont les plus nombreux, suivis par les demi-elfes et les elfes. Quelques gnomes ont fait leurs études en ce lieu. Par contre, l'école n'a jamais eu d'élèves rhéniens.

## Coupe-jarret de Greyhawk

**Classe :** Voleur (ils ne sont pas assez doués ou intelligents pour être multi-classés).

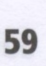
**Description :** Les coupe-jarret sont des voleurs qui commettent leurs crimes par la force. Depuis longtemps, on en trouve dans toutes les grandes villes, où ils sont employés par les bandes de criminels, guildes de marchands sans foi ni loi et autres autorités portuaires. Ils se livrent au racket, volent les cargaisons de navires déchargées sur le port, font office de gardes du corps ou d'assistants musclés pour les mauvais coups, et enfin intimident victimes et représentants de la loi. Ils sont violents, inquiétants, presque toujours de sexe masculin (sauf à Âprebaie) et lourdement armés. Dans certaines villes, quelques-uns d'entre eux sont officieusement employés pour rétablir l'ordre dans les quartiers dangereux. En fait, ces individus très chers payés sont presque tous corrompus.

Les coupe-jarret opèrent principalement dans les grandes villes commerçantes, surtout les villes portuaires où les voleurs sont nombreux, où le système du racket est entré dans les mœurs et où l'on trouve d'importantes cargaisons pouvant être "protégées" ou dérobées. Si l'alignement général de la ville n'est pas bon, il y a plus de chances encore que les coupe-jarret soient présents. Il n'est donc pas surprenant que l'on en rencontre fréquemment à Faucongris, à Dyves, au Havre, à Puysenar, à Âprebaie et à Mornegrève, mais aussi dans toutes les grandes villes de la Côte Sauvage, du Pomarj, du fief des Princes des Mers, de l'ancien Grand Royaume (surtout le long de la côte et des cours d'eau), des Barons des Mers, de la Seigneurie des Îles et de l'empire de Iuz (surtout en Brigandie). Les coupe-jarret d'Âprebaie sont souvent des humaines. En effet, cette ville était autrefois dirigée par les femmes et ces dernières sont encore présentes en force dans toutes les strates de la société.

Les coupe-jarret demi-orques sont plus rares en raison de leur impopularité. La plupart d'entre eux vivent à Grandport, Sto, Prympe ou encore Rel Astra. Ceux qui résidaient sur la Côte Sauvage ont été presque tous tués en 584 AC, en réaction à l'essor de l'empire orque du Pomarj, dirigé par Turrosh Mak. De même, les demi-orques de haut niveau se comptent sur les doigts de la main à Faucongris ; ils auraient apparemment été assassinés par un ou plusieurs individus inconnus. La guilde des assassins de la ville ne fait plus appel aux demi-orques depuis que Turin Traquemort (que les rumeurs plaçaient à sa tête) l'a quittée pour aller prendre le commandement de la milice dépêchée au Havre par Faucongris.

**Rôle :** Le coupe-jarret est une brute sans cervelle, qui n'a que faire de la morale tant qu'il est suffisamment payé pour faire peur aux autres. Au sein d'une bande d'aventuriers, il fonctionne généralement comme un guerrier-voleur médiocre dans ses deux classes, mais certains groupes acceptent n'importe qui dans leurs rangs. S'il est demi-humain, il y a de fortes chances pour qu'il ait été chassé de sa terre natale, voire qu'il y soit encore recherché pour un crime ou un autre. Tout bien considéré, un coupe-jarret demi-orque a plutôt réussi sa vie, car la plupart de ses frères ne peuvent guère aspirer qu'à être mendiants, paysans, ouvriers agricoles ou soldats/miliciens de seconde classe.

Bien évidemment, il s'agit là d'une description sommaire qu'il est possible d'approfondir. Le coupe-jarret peut être en proie à l'anxiété, auquel cas il doute de lui-même et éprouve alors le besoin de montrer sans cesse aux autres ce dont il est capable. Il peut également avoir le sens de l'honneur, combattre sans traîtrise et se montrer loyal envers un chef qui le mérite. Il est également possible qu'il libère toute sa haine contre les créatures maléfiques, une religion ou encore contre ceux qui lui ont fait du tort, et qu'il paye constamment à boire à ses amis grâce à l'argent dont il a dépossédé ses adversaires (dans le genre Robin des Bois, mais plus basique). On peut le jouer comme un grand costaud plein de charme, mais aussi comme un personnage comique, une brute sans cervelle multipliant les clichés.





**Compétence secondaire :** Charretier/transporteur, joueur, maçon, marin ou mineur.

**Compétences martiales :** Requises/recommandées : voir "Avantages spécifiques". Sinon, n'importe quelle arme de voleur.

**Compétences diverses :** Requise : intimidation (PHBR2 *Le Manuel Complet du Voleur*). Recommandées : baluchonnage (PHBR2), dressage d'animaux, endurance (PHBR2), ferronnerie, filature (PHBR2), histoire locale (une ville au choix), jeu, maçonnerie, mines, natation (uniquement si le personnage est marin), navigation (uniquement si le personnage est marin), vigilance (PHBR2).

**Équipement :** Le coupe-jarret ne gagne aucun équipement supplémentaire. C'est un individu musclé, sale, mal rasé et à l'air extrêmement louche. Son armure ou ses vêtements sont souvent là pour mettre sa musculature en valeur et il n'est pas impossible qu'il arbore quelques bijoux volés (bagues, colliers, bracelets, etc.). Une arme (et souvent plus) est mise en évidence, surtout si elle est originale. D'autres, plus petites, sont cachées un peu partout sous les vêtements. Insignes de gang, symboles religieux des cultes mauvais, cicatrices, plaies, bosses et langage ordurier font partie de la panoplie de tout coupe-jarret qui se respecte. Ses armes et son armure sont rarement de bonne qualité, mais il en tire toujours le meilleur parti.

**Avantages spécifiques :** Le coupe-jarret gagne une compétence martiale supplémentaire au 1er niveau et peut l'utiliser pour apprendre le maniement d'une arme autre que celles auxquelles les voleurs ont normalement droit. Il doit toutefois s'agir d'une arme à une main (fouet, hachette, knout, marteau de guerre, masse, morgenstern, etc.). Elle coûte 1 unité de compétence. Par la suite, même lorsqu'il monte de niveau, le personnage est limité aux armes de voleur. Si le MD le permet, le PJ peut utiliser son unité de compétence spéciale pour apprendre à manier l'une des armes spéciales décrites dans *Le Manuel Complet du Guerrier* ou l'*AIDE AU JOUEUR : Combat et Tactiques* (cabillot, ceste, chaîne, crochet, filet, shuriken ou encore stylet). Certaines de ces armes sont particulièrement appropriées pour les coupe-jarret qui travaillent officiellement comme marins, surtout si elles proviennent de pays lointains où ils auraient pu les découvrir au cours de l'un de leurs périples.

Par la suite, toutes les autres unités de compétences martiales gagnées au cours de la carrière du personnage ne peuvent servir qu'à acheter des compétences normales de voleur. Le coupe-jarret peut également prendre une ou plusieurs de ces trois compétences de combat détaillées dans *Le Manuel Complet du Guerrier* : ambidextrie, bagarre et lutte. Chacune d'entre elles lui coûte 1 unité.

Le coupe-jarret bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque, qu'il combatte à l'aide de ses poings ou d'une arme de corps à corps. Cet avantage, qui reflète son habitude du combat, ne s'applique pas aux armes de jet. Il peut délivrer des attaques sournoises comme tout autre voleur, et son bonus de +1 vient s'ajouter au +4 que lui confère ce type d'agression (et, éventuellement, à ceux qu'il doit à sa Force et à son arme).

Lorsqu'il s'agit de déterminer ses points de vie, le personnage jette 1d4+2 au lieu de 1d6. Ainsi, au 3ème niveau, il aura 3d4+6 points de vie, plus l'éventuel bonus que peut lui conférer une Constitution élevée (+1 ou +2 points par dé). Le nombre maximum de points de vie est donc le même que pour un voleur normal, mais la moyenne du coupe-jarret est plus élevée, ce qui lui permet de résister à davantage de dégâts.

Le coupe-jarret peut choisir les compétences diverses réservées aux combattants sans payer le surcoût habituel (il dépense donc le nombre d'unités de compétence indiqué par la Table 37 du *Manuel des Joueurs*). S'il souhaite prendre des compétences traditionnellement associées aux prêtres ou aux magiciens, il lui en coûte 1 unité de compétence supplémentaire chaque fois, comme d'habitude.

Si le MD l'autorise, le personnage peut revêtir une armure plus épaisse que celles auxquelles les voleurs ont normalement droit. Mais cette meilleure protection s'accompagne de terribles pénalités pour ce qui est de l'utilisation des talents de voleur, comme le montre la Table 38 du *Manuel Complet du Voleur*. Si cette règle optionnelle est utilisée pour permettre au coupe-jarret de porter une armure plus lourde qu'une armure de cuir cloutée (CA de base 7), le personnage ne gagne que 20 points de talents de voleur par niveau au-delà du 1er (et il ne lui est pas possible d'allouer plus de 10 de ces points à un seul et même talent). Il ne peut en aucun cas se servir d'un bouclier, car il a besoin d'avoir en permanence les mains libres.

Si la compétence d'histoire locale est prise pour la ville qu'occupe le coupe-jarret, un test de compétence assorti d'une pénalité de +1 lui permet de connaître les échappatoires, cachettes et autres planques du quartier dans lequel il se trouve. Cette faculté ne fonctionne que pour la localité dans laquelle le personnage opère. Elle peut également lui permettre de se faire des contacts dans le milieu de la pègre : contrebandiers, receleurs, et autres.

**Inconvénients spécifiques :** Le coupe-jarret ne peut avoir plus de 12 en Intelligence. Dans le même temps, il lui faut au moins 9 en Dextérité, 11 en Constitution et 13 en Force.

Même s'il excelle au combat par rapport aux autres voleurs, il est moins doué qu'eux dès qu'il s'agit d'avoir recours aux talents de voleur habituels (en effet, il fait davantage confiance à sa force qu'à son habileté). Au 1er niveau, il ne dispose donc que de 40 points à répartir entre les divers talents (sans compter les éventuels ajustements dus à la race et à la Dextérité), mais il peut en allouer jusqu'à 30 à un seul et même talent. Par la suite, il gagne des points normalement (30 par niveau, 15 maximum par talent). Par contre, le coupe-jarret ne peut jamais lire les langues inconnues, pas plus qu'il n'est capable d'utiliser les parchemins de prêtre ou de magicien en atteignant le 10ème niveau. Il lui est possible d'apprendre à lire et écrire le commun, l'orque et d'autres langues, mais jamais gratuitement. Pour chaque langue, il doit prendre la compétence lire/écrire et payer le coût indiqué. Il peut le faire dès le 1er niveau.

Au 10ème niveau, il attire des suivants, qui sont tous, soit guerriers, soit voleurs.

Les coupe-jarret sont la lie de la société criminelle, des bons à rien que tout le monde adore détester. En début de carrière, ils sont dans l'incapacité d'acheter un équipement correct et leur alignement (qui ne peut être bon) fait qu'ils ont de bonnes chances de se retrouver en butte à de multiples préjugés. Les PNJ normaux voient leurs jets de réaction assortis d'un modificateur de +2 en présence de coupe-jarret, ce qui signifie qu'ils risquent fort de se montrer hostiles (s'ils sont désarmés, ils ont toutefois tendance à fuir plutôt qu'à combattre). Si le personnage est un demi-orque, le modificateur passe à +4. Ce dernier ne s'applique jamais en présence d'autres criminels, qui considèrent les coupe-jarret comme des larbins utiles, loyaux et, si nécessaire, aisément sacrifiables.

**Finances :** Les coupe-jarret commencent leur carrière avec 2d4x10 (20-80) po.

**Races :** Humain, demi-orque, nain, demi-elfe.

### Les demi-orques en tant que coupe-jarret

Dans le monde de Greyhawk, les coupe-jarret demi-orques bénéficient d'avantages certains par rapport aux humains, mais ils ont également de sérieux inconvénients. Leur infravision (qui porte à 20 m de distance) les rend extrêmement utiles pour les opérations nocturnes (ou celles qui se déroulent sous terre ou dans les endroits obscurs). Contrairement aux orques, ils ne subissent pas la moindre pénalité visuelle en plein jour. Ce sont d'excellents intermédiaires entre les humains et les orques (ou même les autres humanoïdes) car ils n'éprouvent pas la moindre loyauté à l'égard du groupe (tribu, etc.) dont ils sont issus. Et ils sont souvent d'une grande droiture, car ils n'auraient guère de chances de retrouver du travail s'ils venaient à trahir leur employeur.

Bien évidemment, si peu de temps après la Grande Guerre de Greyhawk et les événements qui ont suivi, les demi-orques sont encore extrêmement populaires dans toutes les villes proches des terres conquises par Turrosh Mak et son empire orque du Pomarj, mais aussi de l'empire de Iuz, la Marche aux Ossements, le Grand Royaume d'Ærdie Septentrionale, la Franche-Terre et le Stérich, dans de nombreuses nations, les demi-orques se font agresser dès qu'on les reconnaît. Tous ceux qui résidaient au Havre et à Puysenar ont été exterminés lors d'une longue nuit sanglante de 584 AC.

Malgré cela, les coupe-jarret demi-orques préférant la neutralité au bien ou au mal peuvent mener une assez bonne carrière d'aventuriers jusqu'aux niveaux intermédiaires. Leurs capacités les rapprochent à la fois du guerrier et du voleur, ils progressent bien plus rapidement en niveau que les bi-classés guerrier/voleur et peuvent dépasser les limites imposées à leur race pour peu qu'ils possèdent les objets magiques adéquats.

### Caractéristiques des demi-orques

(adaptées à partir de PHBR10 *Le Manuel Complet des Humanoïdes*)

**Ajustements de caractéristiques :** +1 en Force, +1 en Constitution, -2 en Charisme.

Maxima/minima (identiques pour les mâles et les femelles) :
Force : 6-18 (18/99 possible pour les guerriers)
Dextérité : 3-17
Constitution : 13-19
Intelligence : 3-17
Sagesse : 3-14
Charisme : 3-12

**Classes autorisées (niveau maximum) :** Guerrier (10), clerc (4), voleur (8). Les personnages mono-classés peuvent dépasser le maximum indiqué si des moyens magiques leur permettent d'accroître leur caractéristique primordiale au-dessus de leur limite raciale. For 18/00 : G11, For 19 : G12, For 20 : G14, For 21+ : G17 ; Dex 18 : V9, Dex 19 : V10, Dex 20+ : V11 ; Sag 15 : C5, Sag 16 : C6, Sag 17+ : C7.

**Multi-classages autorisés :** Guerrier/voleur, guerrier/clerc, voleur/clerc (rappel : un voleur choisissant le profil coupe-jarret ne peut être bi-classé). Le profil chaman peut remplacer la classe de clerc, mais il n'offre guère de possibilités en termes d'aventures.

**Dés de vie :** Selon la classe de personnage.

**Alignement :** Au choix.

**Classe d'Armure naturelle :** 10

**Vitesse de déplacement de base :** 12

**Taille (mâle/femelle) :** 1,52/1,47 m (base) + 3d10 cm

**Poids (mâle/femelle) :** 60/42 kg (base) + 3d10 kg

**Âge de départ :** 12 (base) + 1d4 ans

**Âge maximum :** 60 (base) + 1d20 ans

**Âge maximum moyen :** 70 ans

**Effets du vieillissement :** Âge mûr (âge moyen) : 30 ans, vieil âge : 40 ans, âge vénérable : 60 ans

**Ajustements raciaux aux talents de voleur :** Vol à la tire -5 %, crocheter des serrures +5 %, trouver/désamorcer des pièges +5 %, déplacement silencieux -, se cacher dans l'ombre -, détecter les bruits +5 %, grimper +5 %, lecture des langues inconnues -10 %.

**Historique :** Les demi-orques sont des sang-mêlé capables, grâce à leur apparence, de s'intégrer à la société humaine. Lorsque l'on découvre leur véritable identité, ils sont bien souvent rejetés par les humains et les orques, mais ils peuvent atteindre une position enviable s'ils sont prêts à payer de leur personne (Turrosh Mak en est l'exemple vivant). Ils s'aperçoivent généralement très vite qu'il ne leur faut jamais paraître faibles, lâches ou blessés s'ils veulent survivre longtemps, ce qui les incite presque systématiquement à développer une personnalité sérieuse et imposante, qui s'adapte particulièrement à la vie en caserne ou à l'existence d'aventurier. Le personnage hérite souvent des traits de caractère suivants de son parent orque : attrait de la force brute, reconnaissance de la loi du plus fort, égoïsme, brutalité, mépris pour les femmes ou femelles, haine des demi-humains, absence totale de respect pour les plus faibles et régime alimentaire de carnivore. Malgré cela, le joueur peut jouer son PJ comme il le souhaite. Les demi-orques ne sont presque jamais liés à leur tribu orque, surtout s'ils ont été élevés au sein d'une société humaine.

Dans le domaine de Faucongris, les demi-orques sont rares, mais ils existent bel et bien. Ils sont beaucoup moins nombreux près de la frontière de l'empire orque du Pomarj, en raison des préjugés qu'ils rencontrent dans cette région et de la paranoïa que les autochtones éprouvent à leur encontre. Par contre, la ville de Faucongris a toujours accueilli une petite population de demi-orques, même du temps où Turin Traquemort était oligarche (à l'époque, on disait également de lui qu'il était le dirigeant de la guilde des assassins). À l'heure actuelle, le demi-orque "déclaré" qui occupe la position la plus enviable est le tristement célèbre Selczek Gobayuik. Bien qu'ayant atteint un âge avancé, il se trouve toujours à la tête de la guilde des embaumeurs et croque-morts, qu'il dirige depuis le quartier du fleuve (où il réside également).



## Dwurs du domaine de Faucongris

Ce profil extrêmement large permet de créer des nains originaires de Grisseuil, Karakast ou Dumadan, les trois principales citadelles naines des Cairannes et des monts Abbor-Alz, lesquels sont situés à quelque 300 km au sud-est de Faucongris. La ville accueille environ 700 nains (ce qui correspond à environ 1 % de la population totale) et tous, ou presque, viennent de Grisseuil. Les PJ nains nés à Faucongris ne correspondent pas à ce profil.

Classes possibles :

*Grisseuil :* Le personnage peut uniquement être guerrier, clerc ou guerrier/clerc. Le clan étant réduit, les opportunités de crimes sont rares et la classe de voleur n'est donc pas représentée. Un nain du clan de Grisseuil ayant quitté les siens pour apprendre le métier de voleur n'est pas le bienvenu s'il cherche un jour à revenir (à condition que sa profession soit connue).

*Karakast :* Les dwurs de Karakast peuvent être guerriers, clercs, voleurs, guerriers/voleurs ou guerriers/clercs. En fait, les voleurs de Karakast sont des éclaireurs; ils ne font partie d'aucune guilde mais travaillent tous (ou ont travaillé) pour l'armée. Ils ne connaissent pas le jargon des voleurs et, même si on leur enseigne tous les talents habituels, ils ne doivent s'en servir que contre les ennemis de leur clan.

*Dumadan :* Les nains de Dumadan peuvent être guerriers, clercs ou guerriers/clercs. Les voleurs ne sont pas tolérés ici non plus, encore que les membres du clan bannis par les leurs puissent apprendre cette profession auprès des humains.

**Description :** Les caractéristiques des trois principales citadelles naines se reflètent généralement dans la personnalité, les ambitions et les intérêts de leurs habitants.

*Grisseuil*

*Description :* Complexe minier souterrain et fortifié débouchant à la base d'une large colline. L'unique voie d'accès (la Marche-des-Nains) longe les berges du Lac Gris et s'enfonce dans les collines pour venir buter contre la Porte-de-Pierre, protégée par des remparts en pierre. Sur les dernières dizaines de mètres, le chemin est totalement exposé et il n'existe aucun moyen de se protéger des projectiles des gardes installés sur les remparts.

*Population :* 400+ adultes, un clan.

*Gouvernement :* Le clan est dirigé avec clémence par une autocratie bienveillante. Le chef (qui est généralement un héros ou aventurier à la retraite) est élu par les responsables de famille. À l'heure actuelle, le poste est occupé par Fionor le Grossier, qui se montre perpétuellement déplaisant, mais sans pour autant oublier son sens de l'hospitalité pour peu que les visiteurs soient bien intentionnés.

*Alliés :* Vague alliance avec la ville de Faucongris, reposant sur un pacte (gratuit) d'assistance mutuelle.

*Religion principale :* Ulaa (boîte du *Monde de Faucongris, Glossaire* page 47 et *Guide* pages 63 et 76, *GREYHAWK Adventures* pages 18-19, >*From the Ashes, Atlas of the Flanæss,* pages 92-93).

*Alignement principal :* LB

*Aspect :* Peau d'un brun léger, joues rouges, yeux verts ou noisette, cheveux noirs, bruns ou gris (barbe idem). Taille et poids en accord avec la Table 10 du *Manuel des Joueurs.*

*Caractère typique :* Indépendant, insulaire, militant, fier, solitaire, capable de se débrouiller seul ; parfois, grossier, mal élevé ou revêche.

*Économie :* Fabrication d'armures, d'armes et d'outils en acier (destinés à la vente), extraction de pierre de chaux pour la citadelle et les régions avoisinantes (pour peu que l'acheteur acquitte les frais de transport).

*Sujets de préoccupation :* Rencontres avec des montres inhabituels et dangereux au plus profond des mines, échauffourées avec les orques du nord et avec les monstres, humanoïdes et géants des collines disséminés dans la région.

*Karakast*

*Description :* Colline ronde creusée de l'intérieur et transformée en forteresse, surplombée par un château et dotée de nombreuses galeries et cavernes sous-jacentes.

*Population :* 600+ adultes, un clan.

*Gouvernement :* Théocratie militariste. Les membres du conseil sont choisis par des épreuves visant à évaluer leur force, le plus fort de tous devenant le chef du clan (la "Hache-d'Armes").

*Alliés :* Rapprochement de plus en plus prononcé avec la ville de Faucongris par le biais de la milice de cette dernière. Ancienne province du duché d'Urnst.

*Religion principale :* Clangeddin (*Unearthed Arcana,* pages 110 et 121, sous le nom de Clangeddin Silverbeard, DMGR4 *Monster Mythology,* pages 18-19 et 28).

*Alignement principal :* LN

*Aspect :* Peau brun pâle ou olivâtre (souvent sombre), joues rouges, yeux verts ou noisette, cheveux allant du roux le plus vif au brun foncé (barbe idem). Taille et poids en accord avec la Table 10 du *Manuel des Joueurs.*

*Caractère typique :* Formaliste à l'extrême, poli mais distant, indépendant, insulaire, agressif, incapable de pardonner, militant, fier, solitaire, capable de se débrouiller seul.

*Économie :* Extraction d'or, d'argent et de pierres précieuses qui sont ensuite transformés en bijoux et vendus ou échangés.

*Sujets de préoccupation :* Les nains de Karakast doivent faire face à des monstres inhabituels et dangereux au fond de leurs mines. Les orques du nord et les monstres, humanoïdes et géants des collines disséminés dans la région posent également de sérieux problèmes.

*Dumadan*

*Description :* Complexe minier fortement fortifié et débouchant à flanc de montagne.

*Population :* 800+ adultes, un clan.

*Gouvernement :* Le chef est élu en fonction de sa sagesse et de ses dons actuels. Le Devin, qui dirige actuellement, est un nain extrêmement vieux et aveugle, dont on dit qu'il posséderait des dons de voyance.

*Alliés :* Rapprochement de plus en plus prononcé avec la ville de Faucongris par le biais de la milice de cette dernière. Ancienne province du duché d'Urnst (par habitude et tradition, le clan préfère toujours le duché à Faucongris).

*Religion principale :* Moradin (*Mythes et Légendes,* dieux non-humains et tableau récapitulatif, *Unearthed Arcana,* page 110, DMGR4 *Monster Mythology,* pages 18-19 et 27).

*Alignement principal :* LB

*Aspect :* Peau extrêmement pâle (presque transparente), joues rose pâle, yeux noisette, cheveux et barbe châtain. Taille : 1,20/1,15 m (base) + 2d8 cm; poids : 65/50 kg + 2d12 kg.

*Caractère typique :* Respectueux de la loi et des anciens, travailleur, instruit et très attiré par les beaux-arts, indépendant, fier, très insulaire et solitaire, capable de se débrouiller seul.

*Économie :* Fabrication d'armures, d'armes et d'outils en fer (destinés à la vente), extraction d'argent et de pierres précieuses (principalement des pierres de lune) qui sont transformés en bijoux puis vendus ou échangés.

*Sujets de préoccupation :* Le clan n'accepte pas totalement l'ascendant de Faucongris et continue de payer de faibles taxes au duché d'Urnst (par habitude). Quelques échauffourées avec les humanoïdes, ogres, géants des collines et monstres des monts Abbor-Alz, ainsi qu'avec les brigands du duché d'Urnst.

**Capacités spéciales :** Tous les PJ dwurs bénéficient des capacités suivantes, qui sont également communes aux autres nains (elles sont décrites dans le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*) :

- Bonus au jet de sauvegarde contre le poison, les sceptres, bâtons, baguettes et les sorts (voir la Table 9 du *Manuel des Joueurs*).
- 20% de chances qu'un objet magique ne fonctionne pas à un moment donné.
- +1 au jet d'attaque contre les orques, demi-orques, gobelins et hobgobelins.
- Bonus défensif contre les ogres, trolls, ogres mages, géants et titans (se traduisant par une pénalité de -4 au jet d'attaque de ces derniers contre le PJ).
- Infravision (portée 20 m).
- Faculté de détecter les phénomènes souterrains (dans les mines ou tunnels).

**Ajustements de caractéristiques :** En temps normal, un nain bénéficie d'un bonus de +1 à son score de Constitution, alors que son Charisme est amputé d'autant (-1). Ces ajustements sont modifiés pour deux des trois clans du domaine de Faucongris, comme l'indiquent les lignes suivantes :

*Grisseuil :* +1 en Constitution, -1 en Sagesse.

*Karakast :* +1 en Force, +1 en Constitution, -2 en Charisme.

*Dumadan :* +1 en Constitution, +1 en Sagesse.

Les minima et maxima correspondent à ceux indiqués dans le *Manuel des Joueurs*, sauf pour ce qui est des nains de Karakast, chez qui les mâles ont un score de Force de 15 ou plus (14 ou plus pour les femelles).

**Caractéristique principale :** Selon la classe.

**Statut social :** Classe inférieure ou moyenne (les nains de la classe supérieure ne quittent presque jamais leur citadelle, les autres partant à l'aventure pour faire fortune).

**Dés de vie :** Selon la classe.

**TAC0 :** Selon la classe.

**Jets de sauvegarde :** Selon la classe.

**Progression en niveaux :** Selon la classe.

**Possibilité de lancer des sorts :** Oui, pour les clercs.

**Force exceptionnelle :** Oui, pour les guerriers.

**Constitution exceptionnelle :** Oui, pour les guerriers.

**Compétences :**

**Unités de compétences martiales :** Selon la classe.

**Armes de départ :** (2M signale les armes que les nains doivent manier à deux mains)

*Clerc :* Selon ce qu'autorise la religion du personnage. Les cultes d'Ulaa, de Moradin et de Clangeddin permettent tous aux clercs de manier les armes qui sont normalement réservées aux guerriers, mais une arme bien spécifique doit automatiquement être choisie dès le 1er niveau. Pour Ulaa, il s'agit du marteau de guerre ou du pic de fantassin, pour Moradin, du marteau de guerre et pour Clangeddin, de la hache d'armes (2M, donc pas de bouclier).

*Guerrier :* Les armes les plus couramment utilisées sont l'arbalète légère (2M), l'arbalète lourde (2M), le couteau, la dague, l'épée courte, l'épieu (2M), le fléau de fantassin (2M), la hache d'armes (2M), la hachette, le marteau de guerre, la masse de fantassin (2M) et le pic de fantassin (2M). L'épée large (2M) et l'épée longue (2M) se voient très rarement. D'autres armes sont possibles, comme un fléau, une masse ou un pic plus petits (dont les caractéristiques sont les mêmes que les versions pour cavalier), mais aussi l'arbalète de poing, l'arc court (que les chasseurs préfèrent de beaucoup à l'arbalète), la fléchette et le gourdin.

*Voleur :* Les armes de prédilection incluent l'arbalète de poing, l'arc court, le couteau, la dague, l'épée courte, la fronde, le gourdin, la hachette et le lasso.

Pour ce qui est de l'armure, clercs et guerriers portent souvent une cotte de mailles (ou mieux), plus un casque et un bouclier, petit ou moyen (ce dernier pouvant disparaître en fonction de l'arme employée). Les voleurs-éclaireurs de Karakast revêtent une armure de cuir mais n'utilisent jamais de bouclier, sauf s'ils sont guerriers/voleurs. Le bouclier d'un nain est généralement frappé des armoiries de son clan.

**Progression en unités de compétences martiales :** Selon la classe.

**Armes supplémentaires :** Voir "Armes de départ".

**Pénalité de non-maniement :** Selon la classe.

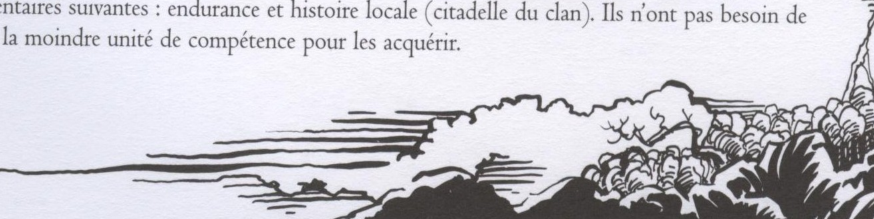
**Unités de compétences diverses :** Selon la classe.

**Progression en unités de compétences diverses :** Selon la classe.

**Catégories disponibles :** Selon la classe, plus les compétences diverses propres aux nains, présentées dans le Chapitre 5 du *Manuel Complet des Nains* (optionnel).

**Compétences diverses supplémentaires :** Qu'ils soient originaires de Grisseuil, de Karakast ou de Dumadan, tous les dwurs savent automatiquement parler, écrire et lire le commun et le nain. Ils ont également la possibilité d'apprendre les langages suivants, mais chacun d'entre eux leur coûte 1 unité de compétence en langues vivantes : gnome, petites-gens, orque, gobelin et géant des collines. Nous vous recommandons fortement de déterminer le nombre maximum de langages que le personnage peut apprendre en fonction de son score d'Intelligence (Table 4 du *Manuel des Joueurs*) et non du nombre d'unités de compétence qu'il dépense dans ce sens.

Tous les nains de Grisseuil, Karakast et Dumadan bénéficient également des deux compétences supplémentaires suivantes : endurance et histoire locale (citadelle du clan). Ils n'ont pas besoin de dépenser la moindre unité de compétence pour les acquérir.





**Compétences diverses requises :** Quel que soit le clan dont il est issu, un guerrier nain doit maîtriser au moins l'une des compétences suivantes au 1er niveau (elles reflètent les capacités qui se retrouvent le plus chez les nains de ces trois clans). Clercs et voleurs peuvent également choisir ces compétences, mais rien ne les y oblige. Le coût de chaque compétence est normal.

*Grisseuil :* Agriculture (champignons souterrains), agriculture (pisciculture souterraine), brassage, ferronnerie, maçonnerie, mines.

*Karakast :* Alpinisme, armurerie, chasse (en extérieur), combat aveugle, fabrication d'arcs et de flèches, ferronnerie, forge d'armes, pose de collets, survie (dans les collines), vigilance.

*Dumadan :* Acrobatie, agriculture (élevage de chèvres en surface), chant, don artistique (au choix), éloquence, ferronnerie, funambulisme, histoire ancienne (des nains), instrument de musique, poésie, taille de gemmes.

**Compétences diverses recommandées :** Alpinisme, armurerie, chant, chasse, cuisine, don artistique, endurance, équitation, estimation, étiquette, forge d'armes, jeu, maîtrise des animaux, maroquinerie, météorologie, mines, orientation, pêche, survie, utilisation des cordes. Toutes ces compétences coûtent le nombre d'unités normal. D'autres compétences diverses sont décrites dans le *Manuel des Joueurs* et le Chapitre 5 de PHBR6 *Manuel Complet des Nains*. Il est possible de les choisir si le joueur peut expliquer au MD comment son personnage a eu l'occasion de les apprendre. Dans ce cas, les compétences diverses recommandées sont les suivantes :

*Dwur (quelle que soit la classe) :* Allumage du feu, armurerie, brassage, charpenterie, cuisine, évaluation, ferronnerie, forge d'armes, héraldique, ingénierie, maçonnerie, maroquinerie, mines, poterie, serrurerie (PHBR6), tissage, utilisation des cordes.

*Combattant (guerrier) :* Alpinisme, combat aveugle, jeu, survie (dans les collines, les montagnes ou sous terre), vigilance.

*Roublard (voleur-éclaireur de Karakast) :* Comme les guerriers, plus : acrobatie, contrefaçon, déguisement, lecture sur les lèvres, pose de collet, ventriloquie. Il est également recommandé de savoir parler plusieurs langues, surtout celles des races ennemies.

*Prêtre (clerc) :* Connaissance des sorts, herboristerie, histoire ancienne (des nains), premiers secours, religion.

**Avantages spécifiques :** Les dwurs du domaine de Faucongris ne possèdent guère d'avantages autres que ceux qui sont détaillés ci-dessus. Ils sont très différents les uns des autres pour ce qui est de leur âge et de leur durée de vie.

*Grisseuil :* Comme les nains du *Manuel des Joueurs* (Tables 11 et 12).

*Karakast :* Comme les nains du *Manuel des Joueurs* (Tables 11 et 12).

*Dumadan :* Âge de départ comme les nains du *Manuel des Joueurs* (Table 11). Âge maximal : 300+2d100 ans. La Table 12 doit être remplacée par les valeurs suivantes : âge moyen : 150 ans, vieil âge : 200 ans, âge vénérable : 300 ans. Les nains de Dumadan qui ne quittent jamais leur citadelle voient leur âge maximal rallongé de 10 à 15 % (leur base passe donc de 330 à 345 ans) grâce aux eaux magiques qui s'écoulent dans leurs galeries. Ce bonus ne s'applique pas aux PJ, qui se déplacent beaucoup.

**Inconvénients spécifiques :** Les dwurs du domaine de Faucongris n'ont d'autres inconvénients que ceux qui sont détaillés ci-dessus.

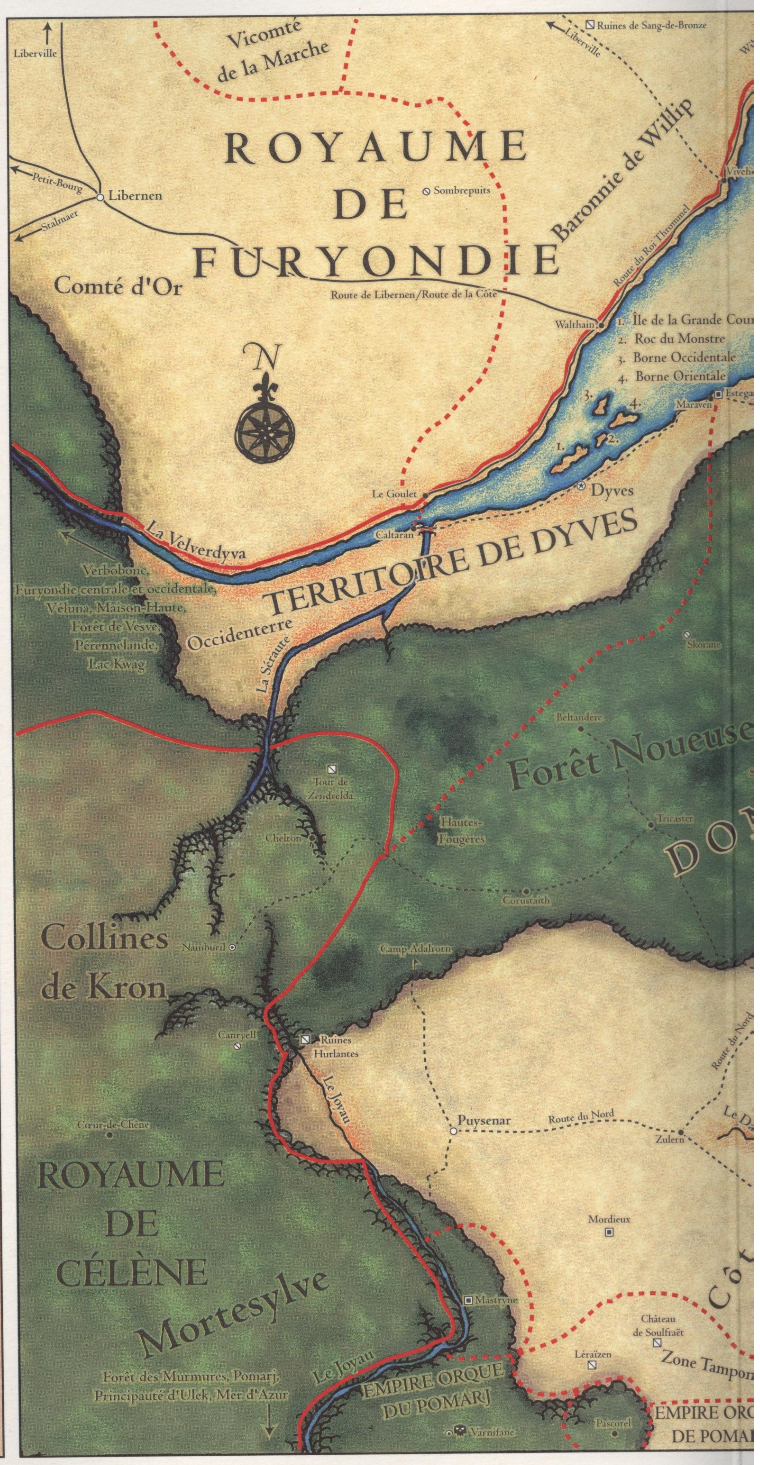
**Finances :** Selon la classe de personnage.

**Races :** *Grisseuil :* nain des collines, *Karakast :* nain des collines, *Dumadan :* nain des montagnes.





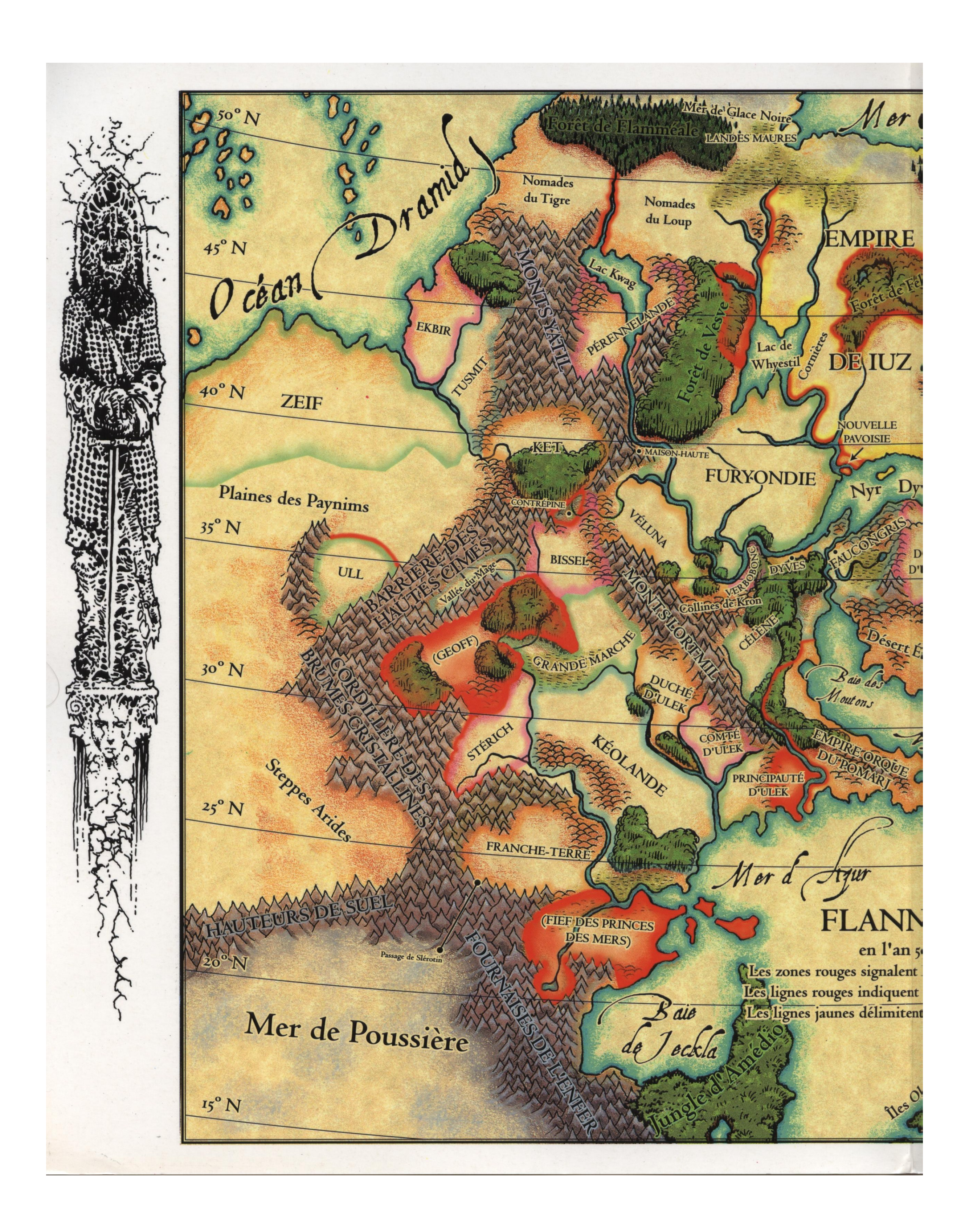
LE DOMAINE DE FAUCONGRIS
Échelle : 1 cm = 20 km
Montagnes
Terrain accidenté
Collines
Forêt
Collines boisées
Forêt dense
Marais
Terres arables, fermes et pâturages
Désert
Oasis
Gorge ou vallée
Pont
Bac
Gué
Route
Chemin, sentier
Col de montagne
Grande ville (plus de 10 000 habitants)
Ville (1 000 à 10 000 habitants)
Village (moins de 1 000 habitants)
Communauté souterraine (nains ou gnomes)
Château fortifié
Tour de grande taille
Place-forte militaire (fortifiée)
Camp militaire (non fortifié)
Camp tribal (non fortifié)
Ville ou village désert ou en ruine
Château ou tour désert ou en ruine
Épave connue
Caverne, mines ou catacombes
Antre d'humanoïdes
Cairn
Ancien champ de bataille
Frontière contestée
Frontière établie

Liberville
Vicomté de la Marche
Ruines de Sang-de-Bronze
Liberville
ROYAUME DE FURYONDIE
Baronnie de Willip
Petit-Bourg
Libernen
Stalmaer
Sombrepuits
Route du Roi Thrommel
Comté d'Or
Route de Libernen/Route de la Côte
Walthain
1. Île de la Grande Cour
2. Roc du Monstre
3. Borne Occidentale
4. Borne Orientale
N
Maraven
Le Goulet
Dyves
Caltaran
La Velverdyva
TERRITOIRE DE DYVES
Verbobonc, Furyondie centrale et occidentale, Véluna, Maison-Haute, Forêt de Vesve, Pérennelande, Lac Kwag
Occidenterre
La Séraute
Skorane
Beltandere
Forêt Noueuse
Tour de Zendrelda
Hautes-Fougères
Tricaster
Chelton
Corustaith
Collines de Kron
Namburil
Camp Adalrorn
Canryell
Ruines Hurlantes
Le Joyau
Route du Nord
Cœur-de-Chêne
Puysenar
Route du Nord
Zulern
ROYAUME DE CÉLÈNE
Mordieux
Mortesylve
Mastryne
Château de Soulfraêt
Léraïzen
Zone Tampon
Le Joyau
Forêt des Murmures, Pomarj, Principauté d'Ulek, Mer d'Azur
EMPIRE ORQUE DU POMARJ
Varnifane
Pascorel
EMPIRE ORQUE DE POMAR



Willip, Crêtemur (Pavoisie),
La Veng, Île d'Admundfort
Duché d'Urnst,
Comté d'Urnst, l'Arsomaille,
la Nessère
Nyr Dyv
Nyr Dyv
Grande Péninsule Australe
Antre de Falcon
Fort-de-Pierre
Tour de Stankaster
Vallée Hurlante
Ormeville
Baie Centrale
Grossettgrottell
Robilar
Pont de Pierre
Château de Faucongris
Sources Chaudes
Château-Tenser
Agrévaine
Cairannes
Estegarde
Pont de Zagig
Grande Route
Noirepierre
Lac Diamant
Les Grands Tertres
Fort Leman
Faucongris
Ery-l'Amont
Route du Couchant
La Sélitane
Route des Berges
Piste d'Urnst
La Meule du Destin
Château-Gué
Piste de l'Ery
Havrecase
Suffocante
Château Noir
Atrevague
Fort Gellner
La Marécageuse
Méandre
L'Ery
Les Deux Gués
Manoir de Sombrefoire
DOMAINE DE FAUCONGRIS
Marais des Brumes
Lac des Brumes
Bérenade
Harrgrek
Kustulenk
Route des Berges
La Daguépine
Passe de Ryell
Manoir de Crispuiseau
La Niène
Château-Marais
Route des Marais
Manoir Seulfief
Sombrépine
Marche-des-Nains
Le Long Ruisseau
Plaine de Faucongris
Karakast
Grotte aux Échos
Château de Mhaure
Le Ruisselet
Les Cinq Chênes
La Sélitane
Mine de Pargenter
Grisseuil
DUCHÉ D'URNST
Le Gué
Passegué
Route du Nord
Phlandish
Ogrebutte
Pontyrel
Dumadan
Seltaren
Castel-Vivetour
Route du Nord
Route de Longe-Baie-Nord
Aprebaie
Orz
Felinarix
Le Darmal
Carnakh
Castel-Tempête
Côte Sauvage
Aire du Griffon
Karistyne
Marstefel
Gorge du Tranchant
Pelgaryn
Baie des Moutons
Route de Longe-Baie
Tour Fantôme d'Inverness
Ogremurs
Abbor-Alz
Vallée des Lamias
Fossés d'Azak-Zil
Mines du Grand Œil
Ruines de Zarak
Le Havre
Wyvernen
Empire Orque du Pomarj,
Onouailles, Baie de Relmor, Mer d'Azur
Ul Bakak
Pic de la Dague
Oasis des Tulwars
Oasis de Sembaï
Temple de Sombrepont
Désert Étincelant
Cæntona



Mer de Glace Noire
Forêt de Flamméale
LANDES MAURES
50° N
Nomades du Tigre
Nomades du Loup
Océan Dramid
45° N
EMPIRE
DE IUZ
Lac Kwag
MONTS YATIL
PÉRENNELANDE
Forêt de Vesve
EKBIR
TUSMIT
Lac de Whyestil
Cornières
40° N
ZEIF
NOUVELLE PAVOISIE
KET
MAISON-HAUTE
FURYONDIE
Nyr
Plaines des Paynims
CONTRÉPINE
VÉLUNA
35° N
FAUCONGRIS
ULL
BARRIÈRE DES HAUTES CIMES
BISSEL
Vallée du Mage
MONTS LORTMIL
VERBOBONC
DYVES
Collines de Kron
CÉLÈNE
(GEOFF)
GRANDE MARCHE
30° N
CORDILLÈRE DES BRUMES CRISTALLINES
Baie des Moutons
DUCHÉ D'ULEK
STÉRICH
KÉOLANDE
COMTÉ D'ULEK
EMPIRE ORQUE DU POMARJ
PRINCIPAUTÉ D'ULEK
Steppes Arides
25° N
FRANCHE-TERRE
Mer d'Azur
HAUTEURS DE SUEL
(FIEF DES PRINCES DES MERS)
FLANN
Passage de Slérotin
FOURNAISES DE L'ENFER
20° N
Les zones rouges signalent
Les lignes rouges indiquent
Les lignes jaunes délimitent
Baie de Jeckla
Mer de Poussière
Jungle d'Amédio
15° N



Mer Gelée
ROQUEFIEF
MONTS GRIFFONS
Péninsule Thilonienne
Barbares des Glaces
CORRUSQUES
Barbares des Neiges
Barbares du Givre
Océan Solnor
50° N
45° N
40° N
35° N
30° N
25° N
20° N
15° N
Steppes
COLBUTTE
HAUTES SERRES
de Felrive
(TAINE)
Brigandie
THÉOCRATIE D'ARBONNE
RATIK
Baie de Granfond
MARCHE AUX OSSEMENTS
COMTÉ D'URNST
Dyv
Collines de Silex
GRAND ROYAUME D'AERDIE SEPTENTRIONALE
DUCHÉ D'URNST
NYROND
Forêt d'Adri
Hautes-Aigues
Terres Contestées
ROLAND
Barons des Mers
Forêt de Céladon
RAUXÈS
Petites Baronnies
Petites Provinces
Oncie
PARLEFORT
Désert Étincelant
Baie de Relmor
Rel Deven
Jalpa
ROYAUME-UNI D'AHLISSA
Grand-Bois
REL ASTRA
Rel Astra
Torrich
Mer de Guéarnat
Caloron
Nulbish
(MÉDÉGIE)
ROYAUME-UNI D'AHLISSA
Ahlissa
ONOUAILLES
Collines de Fer
Archipel des Tournevent
Mer d'Aerdie
SOLANDIE
Naerie
CITADELLE
Lendore
N
NNESSE
an 591 AC
lent les territoires contestés.
uent les frontières contestées.
itent les empires principaux.
MORNEGRÈVE
SEIGNEURIE DES ÎLES
Mer d'Oljatt
Péninsule de Tilvanot
FRATRIE ÉCARLATE
Détroit de Tilva
les Olmannes
Golfe de Densac
Hepmonésie